

UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

ESCUELA DE DISEÑO



**ANIMACIÓN SOBRE LA CHOLA CUENCANA EN CUBEECRAFT
UTILIZANDO LA TÉCNICA STOP MOTION COMO MATERIAL
DIDÁCTICO PARA EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO**


Autor:

Gabriel Santiago López Navas.

Tutor:

Dis. Diego Felipe Larriva Calle.

Cuenca - 2015



LA CHOLITA CUENCANA

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE DISEÑO

ANIMACIÓN SOBRE LA CHOLA CUENCANA EN CUBEECRAFT
UTILIZANDO LA TÉCNICA STOP MOTION COMO MATERIAL
DIDÁCTICO PARA EDUCACIÓN BÁSICA

Autor: Gabriel Santiago López Navas
Tutor: Dis. Diego Felipe Larriva Calle





RESUMEN

El propósito de esta tesina es crear material didáctico partiendo del cubee-craft y la Chola Cuencana para que los niños puedan participar e interactuar con el mismo, para ello, se detallarán las principales características de este personaje dentro de la sierra sur de nuestro país, específicamente en la provincia del Azuay, porque es el medio en el que se desenvuelve, se analizará su vestimenta y además sus animales de granja como el chanchito, gallina, vaca, borrego y cuy.

La técnica a aplicar es animación stop motion, con la ayuda de sonidos, diseño gráfico, cromática, guión, programas de edición, etc. En conjunto, estos elementos ayudan a mantener la atención de los niños, relacionándolos con los personajes, logrando comunicar mejor el mensaje deseado.

A partir de las ilustraciones de personajes se crearon láminas educativas para que los niños con la ayuda de sus padres pueden recortar y armar a nuestra Chola Cuencana junto a sus animales, de una manera fácil.

PALABRAS CLAVE

Animación - Cubee-craft - Cultura - Niños - Aprendizaje -
Material Didáctico - Personajes - Ilustración Chola Cuencana -
Chola Cuencana.



ABSTRACT

The purpose of this thesis is to create teaching materials based on the Cubeecraft and Chola Cuencana so that children can participate and interact with it, for this, the main characteristics of this character will be detailed in the southern highlands of the country, specifically in Azuay province, because it is the medium in which it operates, clothing will be discussed and also their farm animals as the pig, chicken, cow, sheep and guinea pig.

The technique applied is stop motion animation with the help of sound, graphics, color, script, editing software, etc. Together, these elements help keep the attention of children, relating them with the characters, achieving better communicate the desired message.

From illustrations of characters created educational films for children with the help of their parents can cut out and assemble our Cuencana Chola with their animals, in an easy way.

KEYWORDS

Animation - Cubeecraft - Culture - Children - Learning -
Educational Material - Character - Illustration Chola Cuencana -
Chola Cuencana.



INDICE

Contenido:

JUSTIFICACIÓN:	9	CAPITULO V: Animación	39
OBJETIVOS:	9	V.I Diseño y Características del Personaje	39
OBJETIVO GENERAL:	9	V.II Diseño y Composición del Escenario	43
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	9	V.III Story Board	46
CAPITULO I: El cubeecraft; Definición y Características	12	V.IV Construcción de la Maqueta	49
I.I Definición	12	V.V Iluminación	50
I.II Características	12	V.VI Fotos	50
I.III Niveles de Dificultad	13	V.VII Edición	51
I.IV Materiales	14	V.VIII Láminas para Recortar	52
I.V Aplicaciones	15	CONCLUSIONES:	54
CAPITULO II: Técnicas de Animación	20	RECOMENDACIONES:	54
II.I Definición de Animación	20	VALIDACIÓN DEL VIDEO:	57
II.II Técnicas de Animación	20	ANEXOS:	59
II.III Stop motion	23	Anexos I: Salida al Campo	59
II.IV Tipos de Stop motion	24	Anexos II: Bocetos	60
CAPITULO III: La Chola Cuencana	27	Anexos III: Animación	61
III.I ¿Qué es Etnia?	27	Anexos IV: Maqueta	62
III.II Descripción de la Chola Cuencana	27	Anexos V: Iluminación	63
III.III Estilo de Vida	28	BIOGRAFÍA:	65
III.IV Vestimenta	28		
CAPITULO IV: Educación y Análisis del Diseño de Personajes	34		
IV.I ¿Qué es la Educación Básica?	34		
IV.II Colores y Formas	34		
IV.III Sonidos	35		



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Yo, Gabriel Santiago López Navas, autor de la tesis “Animación sobre la chola cuencana en cubeecraf utilizando la técnica stop motion como material didáctico para educación básica”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, Septiembre de 2015

Gabriel Santiago López Navas
0104968490



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Yo, Gabriel Santiago López Navas, autor de la tesis "Animación sobre la chola cuencana en cubeecraf utilizando la técnica stop motion como material didáctico para educación básica", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, Septiembre de 2015

Gabriel Santiago López Navas
0104968490



AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo lo he podido realizar gracias al apoyo incondicional de mi señora madre y de mi hermano a quienes hago llegar mis sinceros agradecimientos.



ANIMACIÓN SOBRE LA CHOLA CUENCANA EN CUBEECRAF UTILIZANDO LA TÉCNICA STOP MOTION COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA.

JUSTIFICACIÓN.

El diseño de recursos didácticos es un factor de vital importancia en la transformación de la nueva educación y en los rápidos cambios que están tomando lugar en la sociedad. En la última década se ha destacado la importancia de la utilización del material didáctico, brindando así al docente una herramienta para la enseñanza de calidad.

Dentro de la educación no se toma en cuenta a los personajes que conforman nuestra identidad y que viven entre nosotros como la chola cuencana por lo que nos hacemos estas preguntas:

¿Por qué se visten diferentes a nosotros?

¿De dónde vienen?

¿Cómo viven?

Debido a la problemática existente en los centros educativos se propone como solución a este problema elaborar material didáctico sobre nuestra chola cuencana por medio del cubeecraft, el cual, forma parte de un stop motion, tratando de conseguir con esto el interés por el aprendizaje lúdico a través de los personajes que forman parte de nuestra identidad.

OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL:

Realizar una animación sobre la chola cuencana en cubeecraft utilizando la técnica stop motion como apoyo didáctico para educación básica, en la cual, se incluya láminas educativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Investigar diferentes aplicaciones en las que se ha utilizado el cubeecraft.
- Buscar las diferentes técnicas de animación y aplicar una de ellas.
- Documentar las principales características de la chola cuencana.
- Analizar minuciosamente las características que debe cumplir un diseño del personaje para la aceptación de los niños (forma, figura, textura, color, etc.)
- Animar a los muñecos de cubeecraft por medio de la técnica del stop motion y la creación de láminas educativas.



CAPITULO 1



EL CUBEECRAFT



INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se habla sobre el Cubeecraft, tema fundamental dentro de la tesina, en el que podemos encontrar sus características, niveles de dificultad para armar cada uno de los personajes y las diferentes aplicaciones en las que se han utilizado estos muñecos de papel.

Sin lugar a duda en los últimos años se ha convertido en una novedad, un pequeño juguete de papel cuyo cuerpo está formado de cubos, causando tal impacto dentro de los adolescentes que se ha convertido en un motivo para su colección, ya que, su diseño abarca varios temas; ya sean personajes de películas, presidentes, artistas, de la literatura, de diferentes culturas e incluso juegos de video.



El Cubeecraft: definición y características.

1.1. Definición y características.

La técnica del cubeecraft parte de un amplio trabajo realizado y a pesar que han existido varios artistas involucrados en su desarrollo y evolución, se ha mantenido la idea o plantilla original.

Beaumont (2013) señaló que: "Cubeecraft". "Cube", pronunciado "kyoob-ee", toma "cubo", la forma geométrica que subyace en cada diseño, y añade "ee" para denotar la miniaturización de cada sujeto, "Craft", describe el enfoque hecho a mano de la premisa y su relación con las prácticas antiguas y modernas de uso del papel artesanal en general.

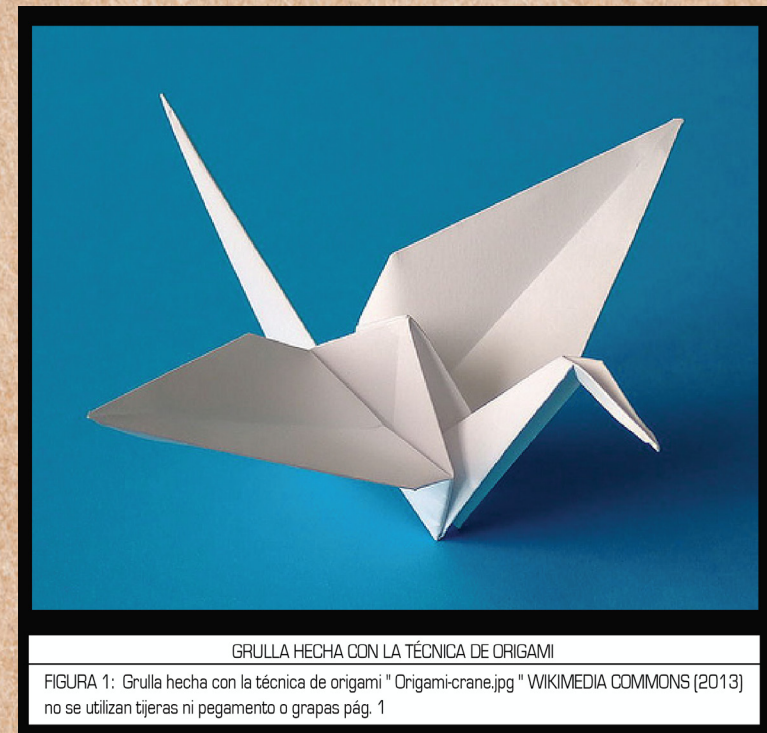
La temática de cada Cubeecraft está fuertemente conectada a tierra en el subconjunto de la cultura pop a veces se denomina "cultura geek"; cada pieza personifica conceptos que van desde la literatura clásica a la más reciente de los videojuegos.

Está inspirada en el diseño del paquete comercial, su estructura fue modificada durante más de un año antes de su lanzamiento al público, el Cubeecraft es un proyecto compartido a nivel internacional y está orientado a ser rápido de descargar y de fácil instalación; es muy popular en Brasil, además se lo vende (sin permiso o fines de lucro) en las calles de Tailandia, también se lo utiliza en las aulas Japonesas y en América, recurrimos al "cubeecraft" como una necesidad cultural para representar nuestras ideas de forma abreviada. (pág. 3)¹

¹ CHRISTOPHER B. (2013). cubeecraft [en línea] Disponible en: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=es&prev=/search%3Fq%3Dcubeecraft%26biw%3D1280%26bih%3D675&rurl=translate.google.com.ec&sl=en&u=http://www.cubeecraft.com/blog/faq/&usg=ALkJrhilyhgqNttA_Slske-WA1YBMo_JfoQ: a las 20:40 horas del día 16/Marzo/2014.

Características.

Su principal característica es su morfología cúbica que es el 100% de su estructura como su cabeza, extremidades y tronco. Otra característica a resaltar es que está basada en el origami, posee lengüetas de enclavamiento para su construcción, de esta manera elimina la necesidad de cinta adhesiva, u otros pegamentos.



GRULLA HECHA CON LA TÉCNICA DE ORIGAMI

FIGURA 1: Grulla hecha con la técnica de origami "Origami-crane.jpg" WIKIMEDIA COMMONS (2013) no se utilizan tijeras ni pegamento o grapas pág. 1

² Grulla hecha con la técnica de origami "Origami-crane.jpg" WIKIMEDIA COMMONS (2013) no se utilizan tijeras ni pegamento o grapas pág. 1 Disponible en: <http://tool-server.org/~dschwen/iip/wip.php?f=Origami-crane.jpg>

Las plantillas están diseñadas de tal forma, que caben en la superficie de una hoja de papel formato A4 [29,7 X 21], de esta manera todos los cubeecraft poseen las mismas dimensiones, en algunos casos los personajes tienen herramientas, partes y piezas complementarias, siendo necesario imprimirlas aparte.

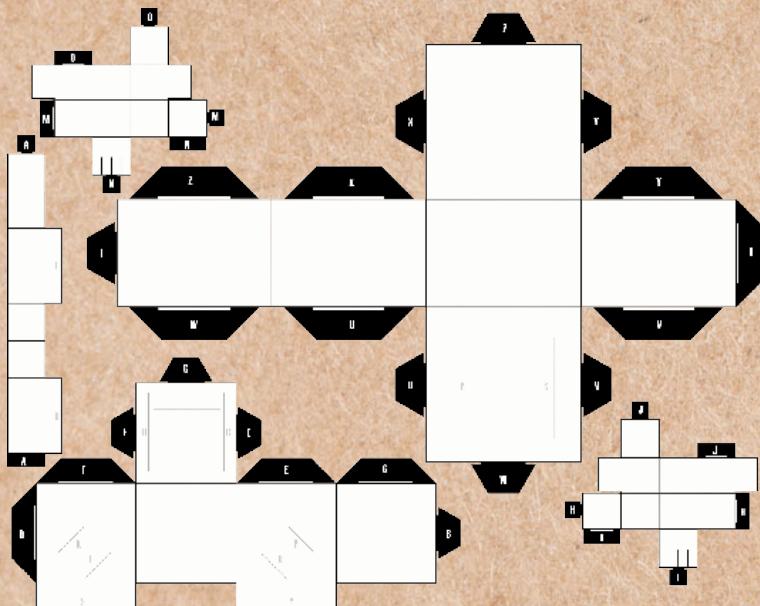


FIGURA 2: Plantilla de cubeecraft “conectando al mundo de la comunicación educativa” EL DESASTRE DE MARÍA (2012) pág. 1

3 Plantilla de cubeecraft “conectando al mundo de la comunicación educativa” EL DESASTRE DE MARÍA (2012) pág. 1. Disponible en: <http://eldesastredemaria.blogspot.com/2012/07/cubeecraft-6-cajas-casas-vehiculos-y.html>.

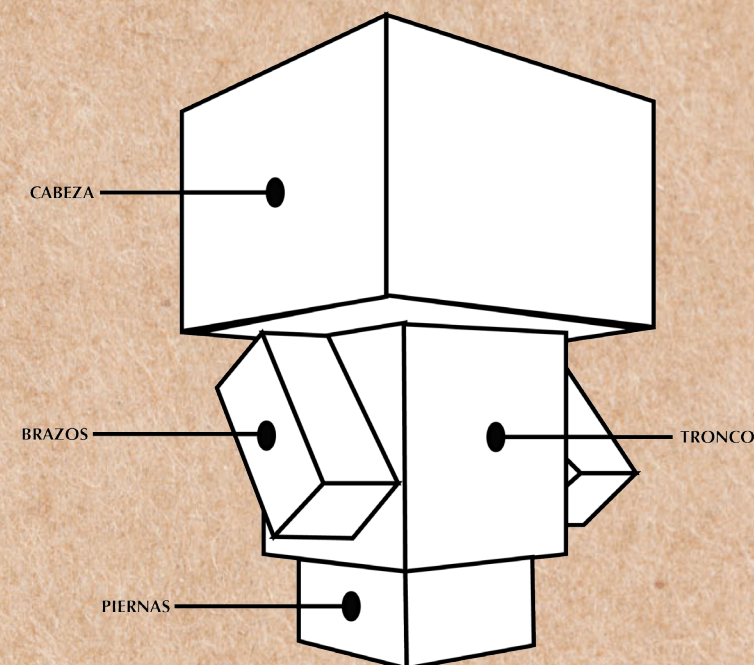


FIGURA 3: En la imagen podemos observar claramente el porque de su nombre cubeecraft en las diferentes piezas que la componen.

1.2. Niveles de dificultad.

Cada cubeecraft al representar a distintos personajes, tiene distintos grados de dificultad en su construcción, los que se encuentran expresados en forma de tijeras, mientras mayor sea el número de tijeras que posea, será más difícil armar.

1 tijera: Este es el Cubeecraft básico; indica que se debe cortar las formas por las líneas de corte, doblamos los pliegues y se tiene armado el personaje.

2 tijeras: Significa que hay una forma o pieza que necesita ser cortada con mucho cuidado, además de líneas rectas existen líneas curvas (como la barba u otro detalles).



3 tijeras: Significa que hay una parte adicional o dos, que no se ven en la plantilla del Cubeecraft completo, sino que es necesario imprimirlas aparte y adicionar al personaje.

4 tijeras: Significa que hay varias partes que no se ven en la plantilla del Cubeecraft como en los casos anteriores, estas piezas poseen un cierto grado de complejidad al momento de cortarlas ya que pueden poseer líneas rectas y curvas.

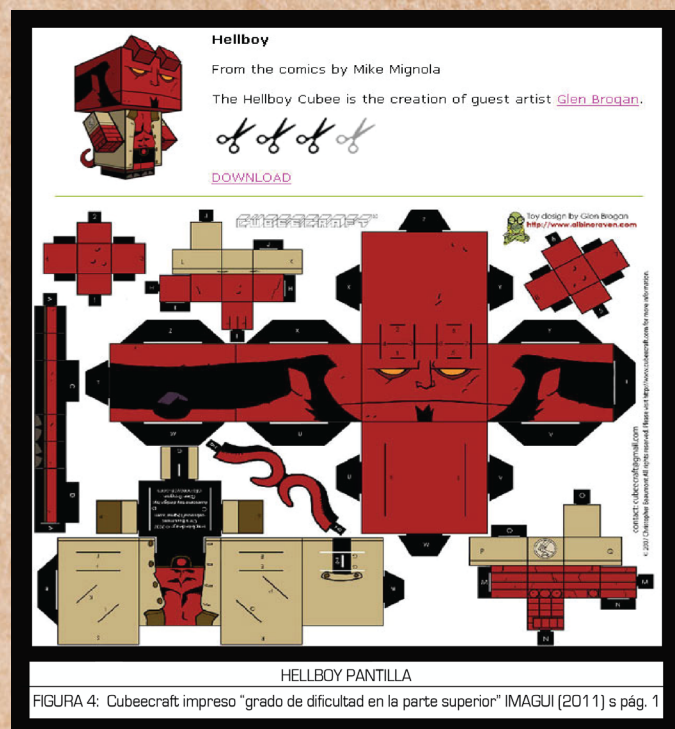


FIGURA 4: Cubeecraft impreso "grado de dificultad en la parte superior" IMAGUI (2011) s. pág. 1

1.3. Materiales.

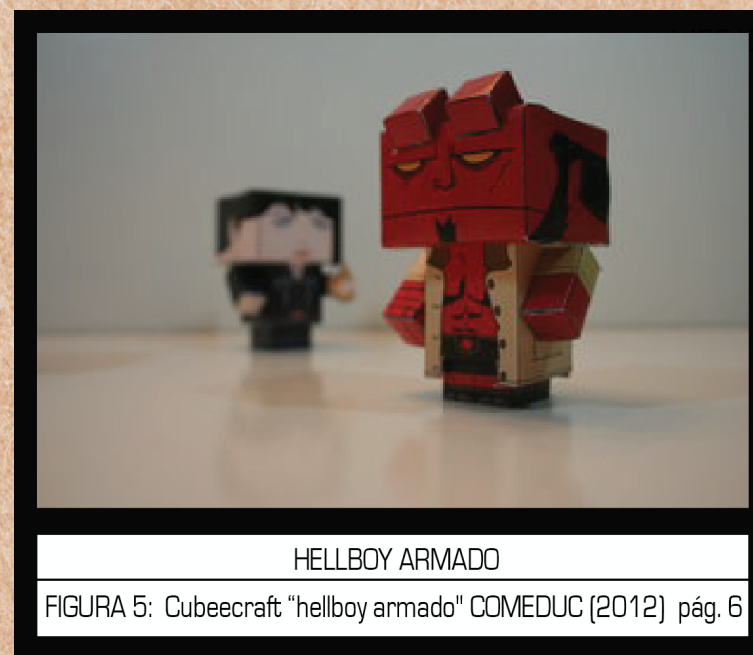
En la construcción de los cubeecraft son necesarias tres herramientas básicas como una impresora, papel y tijeras.

4 Cubeecraft impreso, se puede observar el grado de dificultad en la parte superior IMAGUI (2011) Disponible en: <http://www.imagui.com/a/cubeecraft-TjeaxjKAA>.

Modo de imprimir: Todos los modelos cubeecraft están diseñados para caber en la superficie de una hoja de papel formato A4 (29,7 X 21), durante la impresión el navegador es un factor importante a la hora de descargar e imprimir los cubeecraft, se puede utilizar el navegador que se prefiera puede ser Mozilla, Firefox o Internet Explorer.

Papel: Se utiliza papel de impresora estándar, sin embargo, un papel de tarjetas pesado será más duradero. Se recomienda, que sea entre 65 y 110 gramos. Cualquier papel que se pueda doblar, asegurándose que no se arruine el cubeecraft a la hora de marcar las líneas de plegado o al doblarlas, esto tiene que ser limpio, cuidando su aspecto de forma profesional.

Tijeras: Son la herramienta indispensable para cortar papel dentro de nuestros hogares por la facilidad de su uso.



HELLBOY ARMADO

FIGURA 5: Cubeecraft "hellboy armado" COMEDUC (2012) pág. 6

5 Cubeecraft "hellboy armado" COMEDUC (2012) pág. 6. Disponible en: <http://www.deviantart.com/morelikethis/263165510/artisan>.

1.4. Aplicación.

Los cubeeecraft se han sido utilizado en muchos aspectos como por ejemplo afiches, videos, etc. Sin fines de lucro.

Cubeeecraft aplicación en un Afiche:

Este afiche utiliza los cubeeecraft para mostrar al público, de una forma creativa, el importante trabajo que realizan los bomberos en los diferentes países.



6

6 Afiche realizado para el cuerpo de bomberos de la ciudad de New York "cubeeecraft Template" (2012) pág. 1 Disponible en: <http://bomberosdemexico.net/#/home/>.

Afiche en el que se puede apreciar estos juguetes de papel, observando la creatividad de sus inventores, y mejor aún, la posibilidad de construir juguetes de papel con tus propias manos.



7

7 Afiche utilizado en la exposición "Urban Paper Toy Show 2013" Alemania (2013) Disponible en: <http://www.nicepapertoys.com/profiles/blogs/urban-paper-2013>

Cubecraft aplicación en una página Web:

Mint Digital y Cubecraft se han unido para brindar un nuevo servicio que permite crear nuestro propio Cubecraft online. En cuestión de minutos, se puede tenerlo cortado y enviado a sus amigos, familiares, conocidos, celebridades, y representantes de los gobiernos por solo \$11.99.



Cubecraft aplicación en un trailer de Película:

The Avengers titulada Los Vengadores en español, es una película estadounidense de superhéroes del año 2012. Posee un trailer, donde todos sus personajes están realizados con la técnica de cubecraft.



Cubecraft aplicación en la Educación:

Utilizando las plantillas gratis que se publican en línea, se han creado verdaderas esculturas de papel que permiten incorporar detalles de las diferentes culturas y obras de reconocidos artistas como Picasso, Giacometti, Red Grooms, etc.

Los estudiantes de primero al quinto año de básica han puesto su esfuerzo para crear piezas originales, exponiendo sus obras en locales de Arte del Condado de Cherokee Expo.

8 Imagen en la que se muestra la publicidad (2011) pág.5. Disponible en: <https://www.foldable.me/>

9 Imagen en la que se muestra un superhéroe "IRON MAN"(2012) pág. 4 Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=yNYRkaZxcMM&feature=player_embedded#t=20.



CUBEECRAFT APLICADO EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

FIGURA 10: Imagen de los cubecraft realizados por los niños de la escuela (2013) pág. 7

10

10 Imagen de los cubecraft realizados por los niños de la escuela (2013) pág. 7 Disponible en: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=es&prev=/search%3Fq%3Dcubecraft%26biw%3D1280%26bih%3D627&rurl=translate.google.com&sl=en&u=http://www.cubecraft.com/blog/wow-cubecraft-from-draytonville-and-corinth-elementary-schools/&usg=ALkJrhhlGsW7CfEH2BZfEmwJiul1VRlqbw#more-4886.



CAPITULO 2

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN





INTRODUCCIÓN

En esta capítulo se expone la definición de animación y los diferentes procesos que se deben tomar en cuenta para la realización de la misma.

Como complemento del proyecto encontraremos diferentes técnicas de animación mediante la manipulación de cada uno de los fotogramas, la definición de stop motion, sus inicios y las diferentes técnicas utilizadas para darle un acabado diferente a la animación realizada por esta técnica.

Técnicas de animación.

2.1. Definición ¿Qué es Animación?

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos. Se la considera una ilusión óptica. Consiste en fotografiar dibujos, muñecos u objetos inanimados fotograma a fotograma, de manera que cada uno de ellos registre un cambio mínimo del sujeto.

Cuando los fotogramas sean proyectados sucesivamente en una pantalla el sujeto parece moverse o estar animado. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

La animación en su mayor parte, incluye audio, música o voces en el fondo con la finalidad de dar un mensaje. Dentro de la animación se incluyen varias partes, cada una necesita de un proceso.

El primer paso es la idea inicial, luego de ese proceso se decide con que elementos se puede llevar a cabo la representación de esta idea; lo siguiente es la planeación, el story board, que es una forma de plasmar la idea en un papel de manera comprensiva, el siguiente punto es el guión, que es lo que va a suceder durante el tiempo lineal que durará la animación tanto en el tiempo visual como en el sonoro.

El paso que sigue es uno de los más importantes, la grabación de la imagen y la del sonido y finalmente la edición, que es juntar la imagen con el sonido de la manera que se había planeado, para finalizar con la animación deseada.

Dentro de cada uno de los pasos a seguir existen varios factores que influyen, tanto manuales como técnicos.

La animación posee varias características que se determinan según el tipo de animación que se desee hacer. Se debe tomar en cuenta, las

características externas, internas y la calidad de las mismas.

Con respecto a las características internas de la animación se debe tomar en cuenta, la aceleración y desaceleración, el tiempo y movimiento, la acción y reacción, la anticipación de la secuencia misma de la animación.



11

2.2. Técnicas de animación.

Dibujo animado: Es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros o fotogramas para la representación de imágenes en movimiento, por lo general se realiza interponiendo varias imágenes, de esta manera se realiza la ilusión de movimiento de un personaje. Habitualmente son muñecos con forma humana o personajes cercanos a nosotros como los animales.

Esta es la más antigua de las técnicas de animación además es históricamente la más popular. Al principio se pintaba cada fotograma y luego se procedía al filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato.

11 La animación "conectando al mundo de la comunicación educativa" COMEDUC (2008) pág. 1 Disponible en: <http://comeduc-upana.blogspot.com/2008/09/la-animacin.html>



ANIMACIÓN DE BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANITOS

FIGURA 12: Blanca Nieves y los siete enanitos, Modern Mechanix (2007) pág. 1

12

Go motion: Tipo de animación, variante del stop motion, llamado también método de control de movimiento, para las animaciones de modelos frente a una cámara cinematográfica. Fue inventado por Phil Tippett para la película “El imperio contraataca”, consiste en los movimientos no sólo de los personajes sino de cámaras y maquetas que se están animando, aplican movimiento mientras se está fotografiando. De este modo se obtiene en el fotograma una distorsión por movimiento, que está presente en las filmaciones convencionales de objetos que se desplazan, ganando realismo.

12 Blanca Nieves y los siete enanitos, Modern Mechanix (2007) pág. 1. Disponible en: <http://www.eje-zeta.com/2007/04/13/como-se-hizo-blanca-nieves-y-los-7-enanitos/>



GO MOTION

FIGURA 13: figura animación, Niabot. imagen donde se puede apreciar el efecto go motion “la imagen de la izquierda presenta go motion, la de la derecha no” (2009) pág. 1

13

Pixilación: Tipo de animación, variante del stop motion, generalmente los objetos animados son personas y objetos comunes, los cuales realizan movimientos espontáneos y rápidos, creando un efecto de caricatura animada.

Al igual que cualquier animación, los objetos son fotografiados repetidas veces, colocándolos en posturas como si fueran marionetas y ligeramente desplazados entre cada fotografía.

Esta técnica se utiliza para mezclar actores reales con personajes, un claro ejemplo de esta técnica es la película “Las aventuras secretas de Tom Thumb”.

13 Figura animación, Niabot. (2009) pág. 1. Disponible en: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/11/Figure-Animation2.gif>



14

Rotoscopia: Máquina que permite a los animadores crear fotogramas de animación individuales. Consiste en redibujar manualmente el contorno fotograma a fotograma por medio de máscaras, con el propósito de combinarlas, tomando como referencia una secuencia de imagen de acción real, previamente filmada en vivo, generando de esta manera en el dibujo, una silueta natural, secuencial en sus movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de una filmación.

14 Las aventuras secretas de Tom Thumb. Escena de la película "Las aventuras secretas de Tom Thumb". Rodazi (2008) video 23. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=N3YKBokfmbU&feature=player_embedded



15

Animación de recortes: En esta técnica se usan figuras recortadas, ya sea de papel o fotografías, conservando su forma plana. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes. Moviendo y reemplazando las partes, se obtienen diversas poses, dando vida al personaje.

15 ROTOSCOPIA. "realización de retoscopi" Sara Nájera Zamora. (2012) pág. 2. Disponible en: <http://sarsblog.blogspot.com/2012/09/rotoscopia.html>



16

2.3. Stop motion.

Stop motion: Técnica cuadro a cuadro, forma de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. Podría decirse que cada fotografía es un fotograma. En general se denomina animaciones de stop motion a las que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Desde el inicio hasta el final de la animación, se dan a conocer muchas artes, siendo necesario aplicar Lenguaje Cinematográfico, Dibujo, Escultura, Pintura, Herrería, Carpintería, Maquetas, Iluminación, Composición Digital, Sonido, etc. Otra de las ventajas es que hay que construir físicamente todo real, lo que permite un acercamiento especial entre el animador y sus personajes.

16 CADA MAÑANA Proyecto de animación en recorte ElaiAveinheart. (2011) Video. 4. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=qPrVOrwJhvc>

En el stop motion se considera a Eadweard Muybridge, el padre del ámbito de la animación, como del cine, pues las técnicas y los objetivos siguen siendo importantes en la animación y en el cine. Incluso la animación por ordenador se crea a partir de una serie de imágenes fijas antes de montarla como una secuencia cinematográfica.

Muybridge recibió el encargo de un propietario de caballos de analizar el movimiento de un caballo de carreras y se embarcó en un proyecto de cinco años para estudiar y captar en fotografías el paso del caballo.

Las secuencias de las imágenes que realizó, muchas veces se confunden con fotogramas de una película. En realidad, las imágenes se tomaron con cámaras fotográficas que había modificado con un obturador especial para poder conseguir exposiciones breves. Esta adaptación fue necesaria para conseguir imágenes individuales que no estuvieran borrosas.



17

17 Mis dibujos favoritos "El caballo en movimiento." Copyright (2011) pág. 1. Disponible en: <http://www.misdibujosfavoritos.com/Dibujos/Imprimir/Animales/Caballo/464323>

2.4. Tipos de stop motion.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop motion: la animación de plastilina o de cualquier material maleable y las animaciones de muñecos o de marionetas un poco más rígidos.

Stop motion con plastilina: La animación con plastilina puede realizarse al “estilo libre”, cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el transcurso de la animación.

Uno de los más claros ejemplos fue “Gumby” un muñeco de plastilina, este stop motion dio mucho de que hablar, y se mantuvo durante dos décadas, protagonizando más de 127 cortometrajes.



GUMBY Y SU FAMILIA

FIGURA 18: Studio Timeline. Cronología. More Davey (1980) pág. 1

18

18 Gumby y su familia Studio "Timeline Cronología". More Davey (1980) pág. 1. Disponible en: <http://www.premavision.com/studio/1990.htm>

Stop motion con muñecos: La animación con muñecos puede orientarse a personajes, que mantienen una forma consistente en el transcurso del filme, a excepción de algunas partes como los gestos o extremidades.

En este caso es necesaria la colocación de un esqueleto metálico, diseñado exclusivamente para el personaje a animar, uno de los más claros ejemplos es el stop motion Selkirk, un pirata en busca de tesoros.



ESQUELETO DE METAL

FIGURA 19: “Esqueleto de metal” del personaje Selkirk. Esta estructura mide 22 cm. todos los demás personajes, las maquetas y los objetos están hechos a su escala.

19

19 “Esqueleto de metal” del personaje Selkirk. Esta estructura mide 22 cm. todos los demás personajes, las maquetas y los objetos están hechos a su escala. (2011) pág. 1. Disponible en: <http://especiales.elpais.com.uy/selkirk/>



CAPITULO 3



LA CHOLA CUENCANA



INTRODUCCIÓN

En este capítulo se hablará de un icono de nuestra cultura la CHOLA CUENCANA, abordando temas como la etnia, para comprender mejor este personaje tan representativo de nuestro país, cómo surge, en que época se desarrolla, con qué características cuenta y su importancia para ser incluido en este proyecto.

La Chola cuencana: características.

3.1. ¿Qué es etnia?

Desde el punto de vista de la Antropología, etnia parte de una serie organizada de ideas, creencias, tecnologías, valores, pautas de conducta etc., que cada grupo social de manera colectiva ha creado a lo largo del tiempo.

Partiendo de la capacidad creativa que tenemos, se nos permite encontrar soluciones originales a situaciones y resolver problemas viejos con opciones nuevas.

Es cierto que a lo largo del tiempo y en diferentes espacios hayan existido y existan etnias diferentes, y no tiene sentido clasificarlas como superiores o inferiores pues que cada una cuenta con parámetros propios para establecer lo que es más o menos valioso.

“Cultura es todo lo que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación, lo que ha producido en todos los dominios en donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos materiales que a lo largo de este proceso ha conformado su identidad y le ha distinguido de otras” (Mora 1984 pág 8).²⁰

²⁰ José Mora, Fredy. Rivera, José. Almeida, José. Sánchez. "Etnias en el Ecuador situación y análisis". Edición Quito, Ecuador, Julio de 1984.

3.2. Breve descripción de la chola cuencana.



LA CHOLA CUENCANA

FIGURA 20: Tejiendo un sombrero de paja toquilla "Chola cuencana" (2013) pág. 1.

21

A nivel nacional, la chola cuencana se ha convertido en un símbolo de identidad de la parte sur del Ecuador, en la provincia del Azuay. Se originó en el proceso de mestizaje que tuvo lugar en las colonias españolas y continuó, luego de que se convirtió en país independiente, dando lugar a este grupo característico, identificándole con el nombre "chola o cholo".

Con la llegada de los españoles, se dio como resultado la mezcla racial, las cholas y cholos, aparecen en un principio entre la unión de indígenas y españoles, años después la mezcla de criollos (hijos de españoles nacidos en América), mestizos (hijos de españoles con indígenas) e indígenas.

De la extensa y compleja terminología que se desarrolló, se denominaba "sociedad de las castas", el término cholo es uno de los que se consolidó en la región andina, de manera especial en Ecuador, Perú y Bolivia.

²¹ Tejiendo un sombrero de paja toquilla "Chola cuencana" (2013) pág. 1. Disponible en: http://www.homeroortega.com/pe_tejido.php



3.3. Estilo de vida.

En la época de la colonización española, las cholas eran las que vivían dentro de la ciudad y trabajaban como empleadas domésticas en las casas españolas o criollas, o eran incorporadas a la actividad productiva como la elaboración de algún tipo de artesanía para la venta, o en la venta de productos en el mercado.

Se diferenciaban de las indígenas que vivían en los campos, por medio de sus vestimentas y costumbres ya que cada una pertenecía a un estrato social diferente.

A mediados del siglo XX el Centro Agrícola Cantonal organizó un Certamen en Homenaje a la Mujer Típica de la Región, que se ha mantenido hasta el día de hoy, cuando cada año en las fiestas de noviembre se elige a la “Chola Cuencana”, entre representantes de cada una de las parroquias rurales.

En la actualidad la Chola Cuencana todavía se puede observar laborando como empleada doméstica en algunas casas en la ciudad, pero en menor cantidad, en los puestos de los mercados se la puede observar como vendedora de productos agrícolas o dedicada a la vida en el campo.

En el campo se la encuentra realizando labores, como la siembra del maíz, papas, lechugas, coles, etc., o en la cría de animales como vacas, chanchos, gallinas, cuyes, borregos, etc., que son utilizados en el consumo propio o pueden ser comercializados en el mercado, ya sean los vegetales o los animales vivos o productos que se derivan de estos como la leche, queso, carne, huevos, etc.

En la actualidad se está perdiendo un poco esta identidad, debido al factor migración, principalmente los padres de familia o hijos mayores los cuales optan por irse del país buscando nuevas oportunidades de trabajo y de esta manera mejorar su calidad de vida.

Uno de estos cambios se observa en sus viviendas, las cuales tradicionalmente se las construía con adobe “bloque realizado con tierra y paja”,

estas eran de un solo piso, cuartos pequeños y rodeada de la pampa, en la cual se cultiva el maíz, papas, etc., para el sustento diario de la familia.

En la actualidad se las puede observar realizadas de ladrillo, bloques de cemento, con la más alta tecnología, construcciones hechas con el dinero enviado como remesas por sus familiares que se encuentran en el exterior.

Los jóvenes tanto hombres como mujeres, principalmente las mujeres ya no usan la popular pollera, sino se acoplan a la ropa de moda como los pantalones jeans, que con el trascurso de los años están usurpando su lugar a las vestimentas tradicionales.

3.4. Vestimenta.

Como en muchas culturas del mundo, en el pasado, una de las funciones de la vestimenta era identificar la pertenencia de los individuos a un grupo social. Esta tradición se manifiesta en el Ecuador en las comunidades indígenas de la sierra, siendo los vestidos y adornos de los Saraguros, Cañaris, Salasacas, Otavalos, entre otros, los elementos que definían su identidad.

Los orígenes de los atuendos de la chola cuencana se remontan a la segunda mitad del siglo XVII, siendo usados tanto en los sectores rurales como urbanos de esta región.

Una de sus principales características son sus colores vivos, “algo común en el mundo andino”, los bordados en las prendas y los paños hechos con la técnica ikat.²²

Los atuendos de las cholas son similares para los días ordinarios de trabajo y para los de fiesta, caracterizándose estos últimos por su mayor elegancia consistente en su mejor calidad de las telas, preciosismo en los bordados y figuras que los adornan.

²² KAT: Término malayo que significa anudar o anudado, esto consiste en anudar los hilos de algodón con cabuya, luego procede a teñir, después se desanuda y pasa a los telares de cintura donde utiliza su imaginación, luego borda y termina su trabajo.

Como complemento al vestido se destaca el peinado en dos trenzas, cuidadosamente elaboradas con sus cabellos que coquetamente se extienden desde los hombros sobre la blusa y son atadas al final con cintas multicolores.

La palabra pollera proviene de un nombre español que significa falda hecha con bayetilla que es una tela de algodón gruesa, generalmente de color rojo, en un principio las telas se las traía de Europa, España e Inglaterra, hasta que se originó la industria de telas en el Ecuador, los colores típicos de las polleras son rojo, fucsia, verde, azul, aguamarina, amarillo y tomate, que eran usadas anteriormente para diferenciar condiciones en cuanto a compromisos.

- **Rojo y fucsia:** indicaba que la mujer ya tenía compromiso o estaba casada.
- **Verde, azul y aguamarina:** eran símbolo de que la mujer era soltera y estaba disponible al compromiso.
- **Amarillo y tomate:** lo usaban tanto las solteras como las casadas, sin ninguna distinción.

El filo interior de esta prenda tiene bordados con diseños que destacan y complementan el colorido con una variedad de motivos cercanos a las flores, hojas, pájaros y mariposas, estos son realizados a mano o a veces en máquinas con hilos de seda, lentejuelas, perlas de plástico y chaquiras en forma de guirnaldas.



23

Blusa: La blusa es siempre de manga corta y bombacha, el escote puede ser cuadrado o en V. Es corta y llega solo hasta la cintura, es de un solo color, preferentemente de seda blanca, fruncida en la cintura. Está adornada con lentejuelas, chaquiras o llevan encajes, alforzas, festones y "nidos de abeja", complementados con bordados de flores, canutillos y perlas, rara vez se usaban sin decoración, actualmente las utilizan no tan decoradas y pueden ser blusas modernas de algodón.

23 Detalle de los bordados de la pollera "pollera." Copyright (2011) pág. 1. Disponible en: http://nikkinacevilla.blogspot.com/2013/05/vestimenta_13.html. Jpg



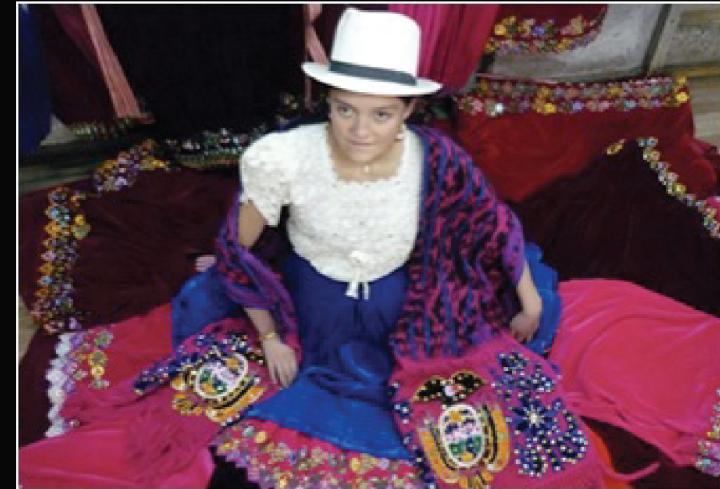
BLUSA Y SUS DETALLES

FIGURA 22: blusa de la chola cuencana "Blusa y sus detalles" (2014) pág. 1.

24

Macana: La palabra macana proviene del Quichua que significa chal, esta prenda se coloca sobre sus hombros y espalda, es un paño confeccionado con técnica ikat de varios colores, siendo los tradicionales blanco con azul añil y en los últimos tiempos fucsia y negro con figuras diversas, al amarrar las sogas con material impermeable en el proceso, se crean diseños que nacen de las mentes y manos de los artesanos, las cuales contrastan con el color dominante de esta prenda.

24 Blusa de la chola cuencana "Blusa y sus detalles" (2014) pág. 1. Disponible en: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=631599136859039&set=pb.158761817476109-2207520000.1378940011.&type=3&theater>



MACANA

FIGURA 23: Macana con diseños textiles y el escudo del Ecuador "Bordados" (2012) pág. 1.

25

Sombrero: Con frecuencia, las cholas cubren sus cabezas con sombreros de paja toquilla de ala corta, son de color blanco y adornado con un cintillo negro que hace juego con zapatos del mismo color, de diversos modelos, siendo los más elegantes los de charol.

25 Macana con diseños textiles y el escudo del Ecuador "Bordados" (2012) pág. 1. Disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/vestirse-de-chola-cuencana-un-gusto-que-bordea-los-1-000-414570.html> .jpg



SOMBRERO

FIGURA 24: El sombrero de paja toquilla "El sombrero" (2011) pág. 8.

26

Candongas, zarcillos y argollas: Son los accesorios que utiliza la Chola Cuencana los cuales complementan el vestuario, las candongas son aretes hechos a mano con la técnica de la filigrana, en donde se trabaja con finos hilos de plata o de oro que se los une con suelda. Zarcillos de oro o plata adornados con piedras preciosas, según las posibilidades económicas de quienes la usan. Estos adornos son hechos con motivos tradicionales como pájaros.

26 El sombrero de paja toquilla "El sombrero" (2011) pág. 8. Disponible en: http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101433185/1/home/goRegional/Cotopaxi#.UjECdhw_JVA



CANDONGAS

FIGURA 25: Candongas de plata "Las candongas." Copyright (2011) pág. 1.

27

27 Candongas de plata "Las candongas" (2011) pág. 1. Disponible en: <http://www.zhirogallo.com/productos.php?linea=3>



CAPITULO 4

EDUCACIÓN BÁSICA





INTRODUCCIÓN

Los niños crecen aprendiendo e influenciados por sus familiares y la sociedad, tomando en consideración que toda su vida gira en torno a este factor. Por esta razón se debe poner especial atención en su aprendizaje, el dibujo infantil es un indicador que nos ayuda a estimular su desarrollo mental desde sus primeros años de vida, porque de esta manera ellos relacionan su mundo interno con el externo.

La educación básica establece aprendizajes comunes mínimos y puede adaptarse de acuerdo al contexto y a las necesidades del medio escolar. Se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permitan interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir.



Educación y Análisis del diseño de personajes.

4.1. ¿Qué es la educación básica?

“La educación básica es parte de lo que se conoce como educación formal, es decir, aquel tipo de enseñanza que está organizada en niveles o etapas, que tiene objetivos claros y que se imparte en instituciones especialmente designadas para ello (escuelas, colegios, institutos). Si bien también es posible que un niño reciba los conocimientos básicos de un tutor, incluso de su propia familia, la escuela es siempre la responsable de transmitir a la mayor parte de la población lo que se considera como conocimientos elementales y necesarios” (DEFINICION ABC. 2014, pág. 1)²⁸

De acuerdo al concepto establecido se puede decir que la educación básica es la más importante que un individuo recibe ya que le permite obtener los conocimientos elementales a partir de los cuales profundiza su sentido intelectual y racional, es por ello que es necesario buscar nuevos métodos de enseñanza y la utilización de recursos didácticos que permitan que interactúen fortaleciendo así la enseñanza aprendizaje.

4.2. Colores y formas.

En la ilustración son muy importantes las formas y colores que se usan, en especial en los cuentos e historias que van dirigidos hacia los niños, ya que fomenta el interés, ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños, logrando comunicar de una manera rápida y efectiva el mensaje de la obra.

Por lo tanto la ilustración se trata de un equilibrio entre las formas, tonos y líneas, tratando de conseguir una emoción estética, enriquecedora en el espectador.

²⁸ DICCIONARIO ABC. (2014). Definición [en línea] Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/educacion-basica.php#ixzz33JqG2GoA>. Última visita a las 10:40 horas del día 29/Marzo/2014.

Para la ilustración infantil tenemos siete puntos a tomar en consideración.

- Apropiarse de un texto y del mensaje que se desea comunicar.
- Realizar una dirección de arte adecuado y acorde con el texto.
- La organización formal de las imágenes.
- La organización cromática.
- La aportación personal de cada artista para la ilustración.
- Los posibles aspectos de la invención.
- Diseño de las imágenes.

Colores: Los colores son un punto muy importante en la ilustración infantil, ya que tiene un impacto directo sobre los niños, tanto físico como emocional, se trata de crear un ambiente adecuado para ellos, mágico y tranquilo, los más adecuados son los colores pasteles.

Para entender mejor los colores, su importancia e impacto en los niños observemos la siguiente tabla, basada en la “Psicología del color”.

Color	Significado	Su aporte	Exceso	Recomendación en el uso infantil
Blanco	Pureza, inocencia, optimismo, fantasía	Purifica la mente.		Para representar fantasía.
Amarillo	Intelectualidad, calor, precaución, innovación, iluminación.	Es uno de los colores preferidos de los niños.	Genera actividad mental.	Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros, útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o fatiga mental.



Color	Significado	Su aporte	Exceso	Recomendación en el uso infantil
Tomate	Energía, alegría, movimiento.	Tiene un agradable efecto de tibieza, niños tímidos y depresivos.	Aumenta la ansiedad.	Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.
Rojo	Poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, ira.	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento. Color ideal para niños tímidos.	Ansiedad, agitación, tensión.	Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual. No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.
Violeta	Serenidad, enfermedad irritación.	Relaja la mente.	Pensamientos negativos.	Estimula la parte superior del cerebro, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística.
Azul	Serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad.	Tranquiliza la mente, Estimula la lectura.	Depresión, aflicción, pesadumbre.	Se trata de un color frío que produce paz y sueño. Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.
Verde	Naturaleza, acaudalado, equilibrado, tradicional.	Equilibra emociones, Se recomienda para calmar a los niños inquietos, rebelde, hiperactivos.	Crea energía negativa.	El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso. Alegra la vista sin cansarla.
Negro	Silencio, elegancia.	Silencio.	Invierte significado positivo.	Establecer la diferencia entre el Bien y el mal.

FIGURA 26:

COLORES

Formas: Las ilustraciones deben poseer un cierto grado de realismo y similitud con los objetos, personajes, animales, etc., a representarse.

Las formas deben ser suavizadas y estilizadas para crear movimiento en la ilustración, de esta manera se gana valor, logrando llamar la atención del público.

Se aconseja no utilizar demasiado los vértices con terminación en punta ya que genera agresividad visual, las formas no deben ser rígidas.

Se recomienda líneas perpendiculares e inclinadas, líneas curvas y mixtas.

Si se decide optar por colores grises, deben utilizarse como un color de ayuda.

Textura: La textura a utilizar se debe relacionar con el entorno infantil, es decir muy natural para vincular al niño con la realidad y con la intención del mensaje.

Se aconseja evitar la utilización de texturas que impulsen la agresividad, o con demasiados colores ya que fomentan la hiperactividad.

Se recomienda utilizar diferentes texturas para mejorar la apariencia del personaje y así mejorar su realismo.

Composición: Es preferible ocupar la parte central e inferior, ya que refleja realismo y estabilidad.

Tamaño: Los personajes principales deben tener mayor tamaño con respecto a los personajes secundarios.

Se aconseja no realizar gráficas con un tamaño similar, esto crearía confusión y el niño no podría diferenciar los personajes.

Se recomienda no saturar de imágenes.

Mensaje: El mensaje está determinado por el tema a tratar. Se recomienda involucrar el entorno de la historia con el del niño.

4.3. Sonidos.

Se puede decir que los sonidos, son elementos esenciales para estimular el equilibrio afectivo, intelectual, sensorial y motriz.



Desde pequeños, los niños se identifican y reconocen sonidos como la voz de sus padres y familiares, a medida que crecen, van aumentando una gran variedad de sonidos como el provocado por automotores: motos, carros; o el de los animales: perros, gatos, pollos, etc.; cuando ya los reconocen, tratan de imitarlos.

Beneficios del sonido en los niños:

- Refresca el cuerpo y la mente.
- Promueve a la relajación.
- Calma los nervios.
- Estimula la creatividad.
- Desarrolla la intuición.
- Produce sentimientos de amor.

Los sonidos aconsejables para los niños son aquellos que fomentan la relajación de la mente y el cuerpo, sonidos que se relacionen con su entorno.

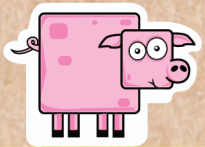
Los sonidos deben poseer un cierto grado de realismo, con los objetos, animales, etc., que los produzcan.

Estos no deben ser fuertes, deben poseer la misma frecuencia que la voz humana al conversar.

Es aconsejable no realizar cambios bruscos de un sonido a otro, ya que esto puede desencadenar un desequilibrio, en los nervios de los niños.



CAPITULO 5



PERSONAJES Y ESCENARIO



INTRODUCCIÓN

En este capítulo se analizará el proceso para realizar la animación con el personaje central “la Chola Cuencana” junto con sus animales, tratando de lograr que el proyecto sea educativo y que los niños puedan interactuar y ser parte activa.

Animación.

Personaje: Dentro del proyecto existen varios personajes, el central que es el cubeecraft de la Chola Cuencana, los secundarios que son los animales que cumplen un rol importante dentro de la animación.

Escenario: Es factor esencial dentro de la animación ya que es el entorno donde se desarrolla la historia.

5.1. Diseño y características de los personajes.

Entre las principales características que nuestros personajes deben poseer están: un ambiente amigable, alegre, que no genere un rechazo por parte de los niños ya que este proyecto está dirigido a este grupo en especial.

CHOLA CUENCANA

La Chola Cuencana, mencionada en el capítulo tres como un ícono de la cultura cuencana que se desarrolla dentro de la provincia del Azuay.

Para desarrollar la chola cuencana, se toma como punto de partida la plantilla de cubeecraft. Luego las principales características de la chola cuencana como sus trenzas y su vestimenta, la pollera, blusa, sombrero y candongas.

En el siguiente cuadro observaremos estas características.



Otro punto a considerar es que estos elementos formarán parte de la animación final, ya que una de las características de este proyecto es el mencionado cubeecraft, el cual toma como base el cubo, por lo tanto este es el punto de partida de nuestras ilustraciones pero con un cambio, están expresadas como figuras planas, en nuestro caso un cuadrado sería nuestra base, tomando en consideración que las formas no tengan vértices terminados en punta, según lo recomendado en el estudio hecho con anterioridad.

A continuación se presentan algunos bocetos y el resultado final digitalizado.



FIGURA 28: BOCETO SOMBRERO

Como se puede apreciar en los primeros bocetos la idea era clara, pero no tenía la forma deseada, en el trayecto se fue puliendo cada una de las ilustraciones hasta obtener el resultado final, son ilustraciones geometrizadas partiendo de un cuadrado, en otros casos de un rectángulo procurando que se mantenga nuestro sistema, luego se les agregaron detalles enriqueciéndolas visualmente.

Ya con la vestimenta lista el siguiente paso fue agregarle a nuestra plantilla las características físicas que posee nuestro personaje, como: ojos, nariz, cejas, trenzas, etc.

Para este paso se realizaron bocetos del rostro de nuestra chola, hasta alcanzar cierta simpatía, alegría, ternura, etc.

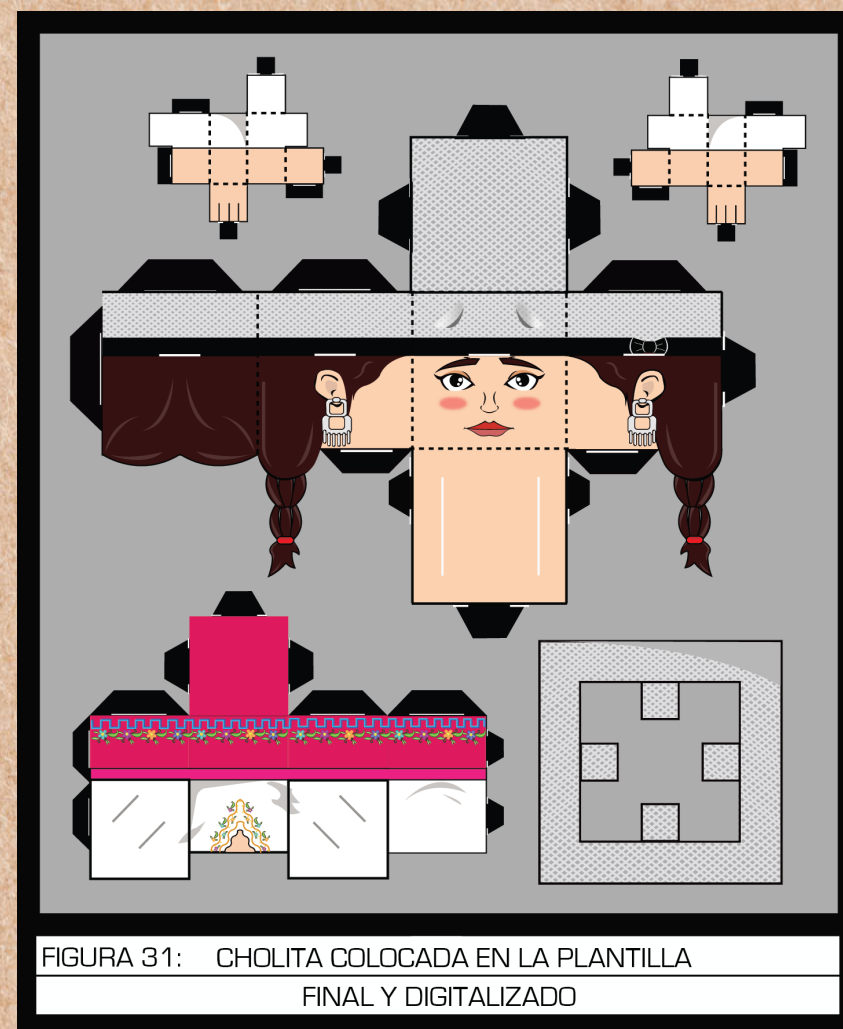


Se puede apreciar que los primeros bocetos carecían de personalidad, la cual, es muy importante dentro del proyecto, por ello se incluyeron rasgos necesarios para que el producto final sea aceptado por los niños.



Con la propuesta final del rostro se procedió a realizar la trenza, característica importante de nuestra chola, la cual se exageró, tal como vemos en la imagen anterior, observemos además que la propuesta final ya posee las respectivas candongas en sus orejas.

Con todos los elementos visuales que conforman nuestra chola, la podemos colocar dentro de nuestra plantilla de cubeeecraft para que nuestro personaje obtenga su forma definitiva.





Cromática: Para la cromática de nuestra chola cuencana, se utilizó el color piel, resaltando sus ojos, labios, cabello y mejillas con un ligero rubor, para su vestimenta, resaltamos su fascinante colorido, una de las prendas más llamativas es su pollera, la cual posee diversos colores como: Rojo, fucsia, verde, azul, aguamarina, Amarillo y tomate.

Cada color es importante dentro de esta prenda de vestir, porque nos comunica ocasiones o aspectos de su vida, en la actualidad.

ANIMALES:

Estos personajes al igual que nuestra chola, tienen un rol importante dentro de nuestra animación como también en nuestras laminas para recortar, por lo tanto, deben poseer características similares a ella.

Los animales que se encuentran en el campo son fuente de alimentación, o ingresos económicos al venderlos ya sean como animal vivo o productos derivados como huevos, leche, carne, queso, lana, etc.

Los animales que se escogieron para este proyecto son cinco, podemos encontrarlos fuera de la ciudad de Cuenca a pocos minutos, en zonas rurales como: El Valle, Tarqui, Santa Ana, Sayausí, etc. Son criados principalmente por la gente que vive en estos sectores alejados de la zona urbana, donde estos animales viven tranquilos, con un espacio suficiente para cubrir sus necesidades básicas y sobrevivir.

Estos son escogidos por su tolerancia al medio ambiente característico de Cuenca y la fácil obtención de su alimento en las áreas circundantes, que se encuentran a una altitud de 2.550 metros sobre el nivel del mar, un clima de 7º a 15º grados centígrados en invierno y de 12º a 25º grados centígrados en verano.

Para iniciar con las ilustraciones de los animales se parte de la forma geométrica ya designada con anterioridad, el cuadrado, los ojos grandes para ganar un carácter caricaturesco, que se repite en todos, agregando así un sistema a las diferentes características que posee cada uno de los

animales y destacando las particularidades morfológicas más relevantes de ellos, de éstas se seleccionaron:

Vacuno “Las vacas”: Animal mamífero doméstico, utilizado principalmente para la producción de carne, piel “cuero” y leche.

Características: Las manchas de su piel, los cuernos, rabo, patas y sus ubres.

Ovino “Los borregos”: Animal mamífero doméstico utilizado principalmente para la producción de lana, piel “cuero”, carne y leche.

Características: Su piel conformada de su abultado pelaje, rabo, patas y sus orejas.

Porcino “Los chanchos”: Animal mamífero doméstico utilizado para la producción de carne.

Características: Su piel con manchas, hocico, rabo, patas y sus orejas.

Cobayos “Los cuyes”: Animal mamífero doméstico utilizado para la producción de carne principalmente en Sudamérica en países como Colombia, Ecuador, Perú y Bolivia y, como mascotas en diferentes partes del mundo.

Características: Su piel conformada con abundante pelaje, patas pequeñas, dientes grandes, barba y sus orejas.

Avícola “Las gallinas”: Ave ovípara doméstica utilizada para la producción de carne, huevos y plumas.

Características: Su piel conformada de plumas, patas, pico, cresta, su rabo con plumas y sus alas.

Se propuso que todos sean de carácter amistoso, alegre y divertido con realismo y similitud entre los animales representados, considerando que

sus formas estén suavizadas, estilizadas, procurando que sus vértices no terminen en punta, ganando movimiento y valor a la gráfica, garantizando la aceptación por parte de los niños.

Con la forma cuadrada y las características morfológicas de nuestros animales, se empezó con los primeros bocetos.

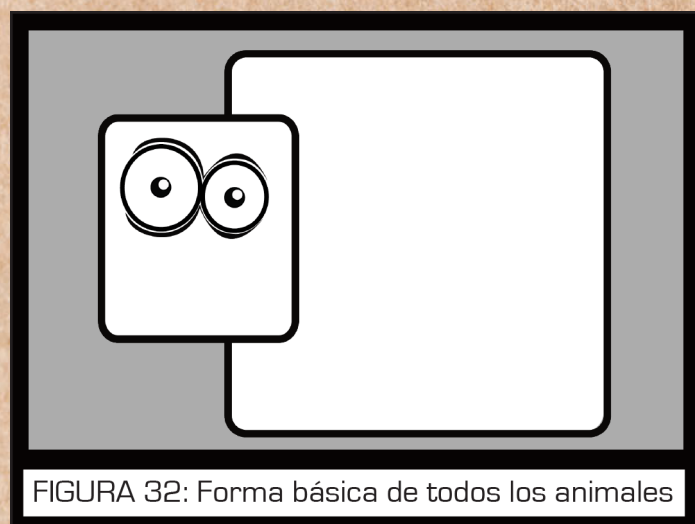
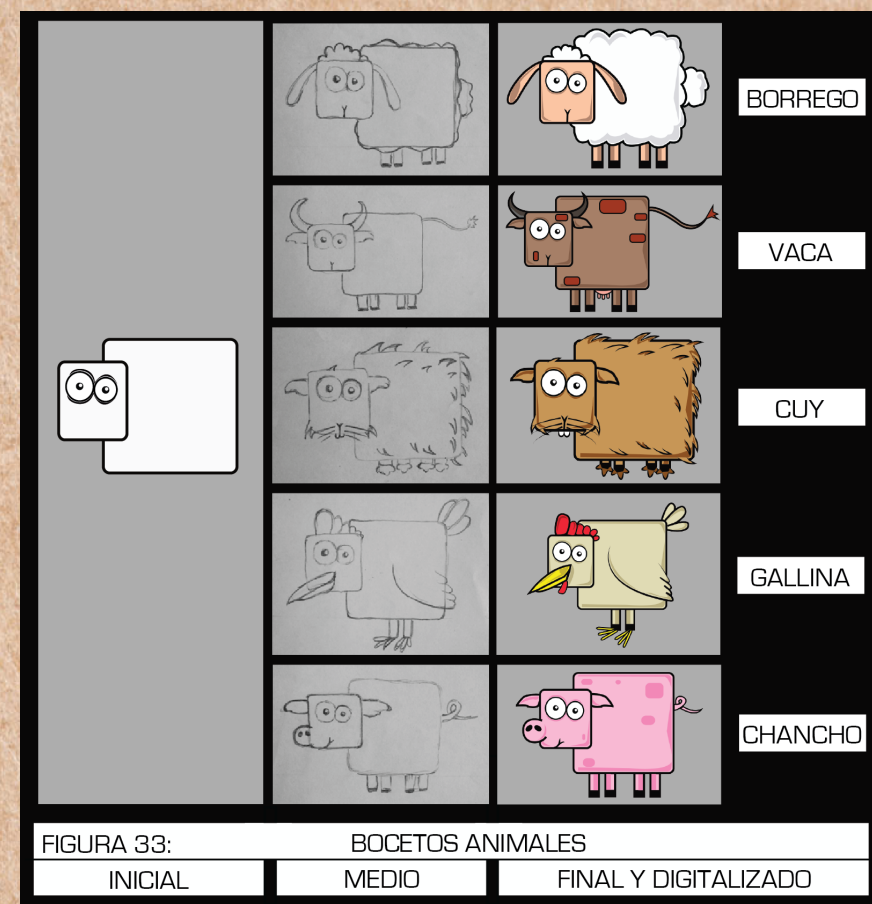


FIGURA 32: Forma básica de todos los animales



Cromática:

El siguiente paso fue la aplicación de la cromática para lo cual utilizamos las fotos de nuestra salida al campo, para que nuestros personajes posean una cromática lo más similar al animal representado.

Para el borrego el color escogido es el blanco, con ligero tono tomate en su cara y patas para resaltarlas, ya que en estas zonas no tiene un pelaje exuberante.

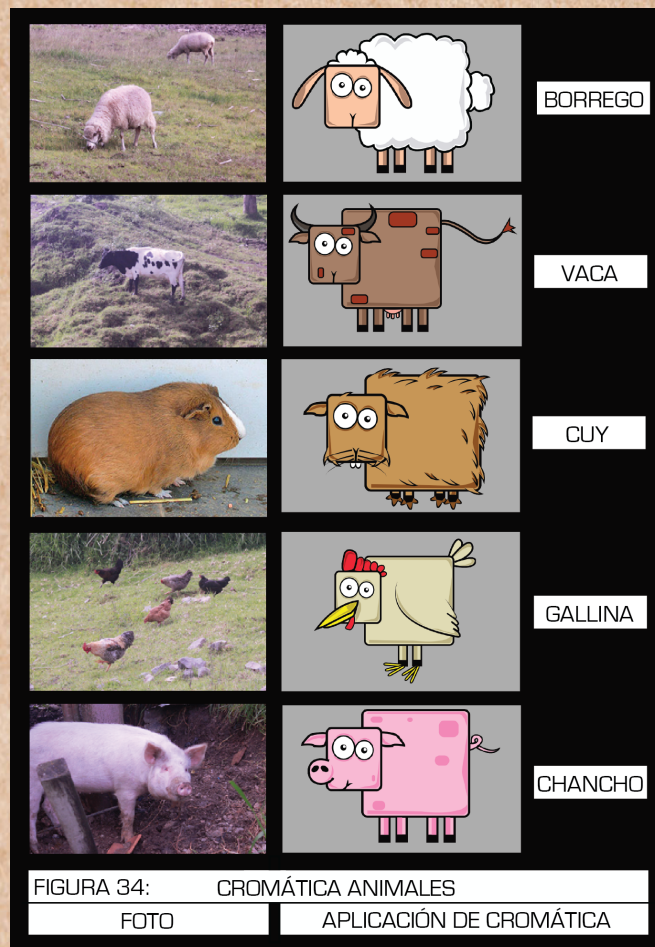
En la vaca, el color café fue el elegido con unas ligeras manchas rojizas para resaltar su forma.

En el cuy, un color café resaltando su pelaje.

Para la gallina un color mostaza, un rojo en su cresta y amarillo para su pico.

Para el chancho se escogió un rosado, por los recién nacidos que poseen ese color.

En cada uno de nuestros animales se colocó un contorno blanco para que no se pierdan en el fondo.



5.2. Diseño y composición del escenario.

El escenario es esencial para una correcta comunicación del mensaje, ya que es el lugar donde se desarrolla la historia.

El diseño del escenario se basó principalmente en las salidas de campo especialmente a zonas como El Valle, Tarqui, Sayausí donde se encuentran muchos de estos animales.

Ya en el entorno, se escogen tres características similares encontradas en estos ambientes, el clima, la vegetación y sus montañas.

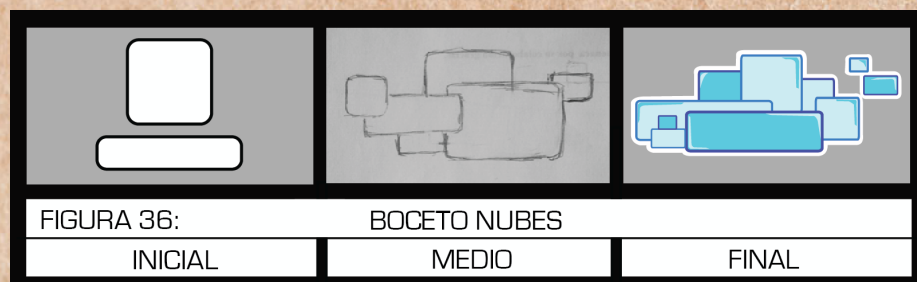
En el entorno se pueden apreciar pequeñas montañas cubiertas de pasto, arbustos y sigsales.



Con estas características se empezó el boceto del escenario tomando en consideración que las formas no terminen en punta, y que el ambiente se relacione con lo representado.

Clima: En lo relativo al clima se puede sentir un frío intenso, se puede escuchar el viento que sopla, la presencia de neblina principalmente en Tarqui que da la apariencia de nubes cerca del suelo como si se las pudiera tocar.

Se decidió realizar la ilustración de la neblina ya que es común en estos sectores, formando parte importante del paisaje, su principal característica es ser espesa y se puede apreciar como nubes, para la respectiva ilustración se conservó las formas cuadradas y rectangulares previamente designadas, dando como resultado final:



VEGETACIÓN:

En la vegetación se aprecia principalmente la poca cantidad de árboles, pero en cambio, una gran cantidad de plantas pequeñas como: pasto, arbustos y sigsals; estos últimos llaman la atención por sus formas.

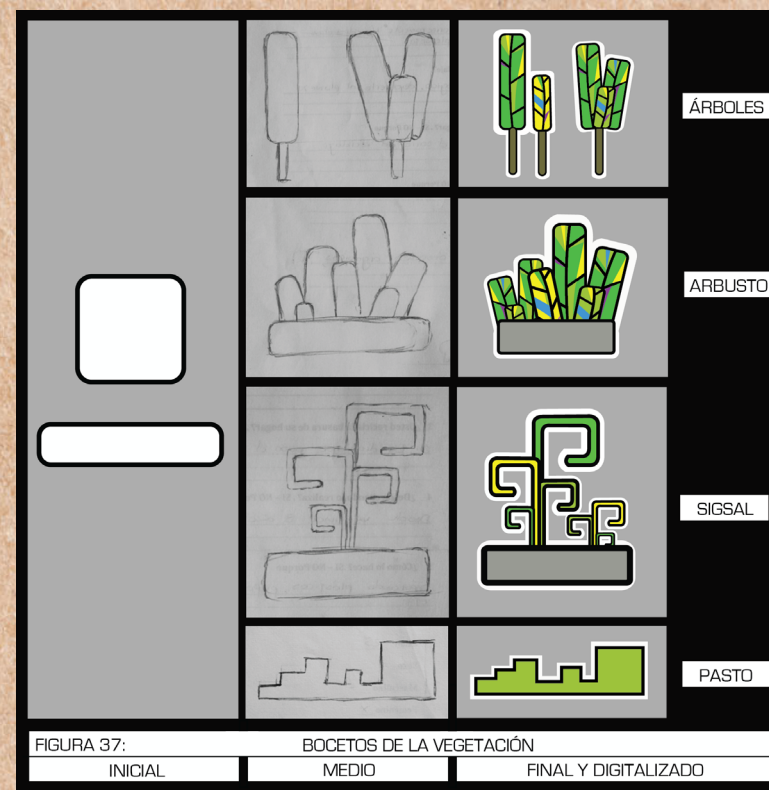
Al igual que con los personajes, se trató de conservar las formas cuadradas y rectangulares, consiguiendo hojas, parte esencial de la vegetación, siguiendo el contorno de los cuadrados con formas nuevas, tratando de dar características específicas a nuestra vegetación, de las cuales se seleccionaron:

Árboles: Su follaje exuberante lleno de hojas con un tronco grueso.

Arbustos: Sus hojas grandes con un tronco pequeño, ramificado y delgado el cual está oculto por su follaje o por piedras.

Sigsales: Sus hojas delgadas y largas.

Pasto: Sus hojas pequeñas, formando grupos que cubren toda la superficie.

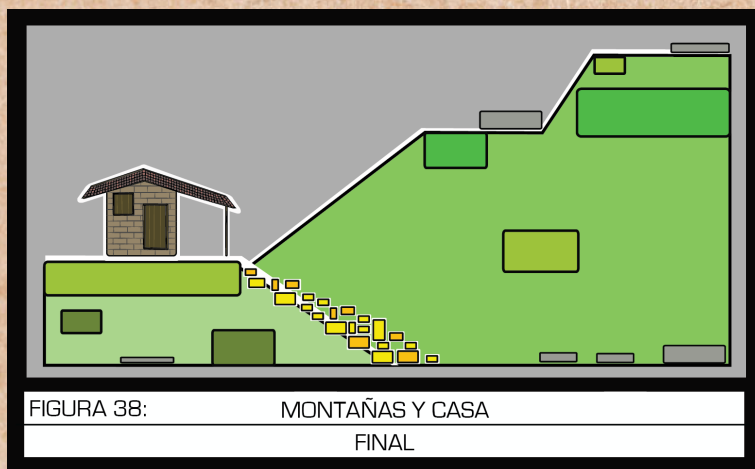


MONTAÑAS:

En el entorno se puede apreciar pequeñas montañas cubiertas de pasto, arbustos y sigsals, las cuales forman más del 75% del paisaje, por lo

tanto, dentro de nuestro proyecto es de gran importancia, por ello al momento de ilustrar nuestras montañas se consideraron las formas rectas, en ángulos y sobrepuestas para formar nuestro paisaje, que está acompañado por piedras, expresadas con rectángulos.

Casa: La casa de nuestro personaje se caracteriza principalmente por su tamaño reducido, el material para su construcción es el adobe “barro con paja”, formando bloques los cuales son colocados uno sobre otro para formar su estructura y un tejado para su cubierta. Para su ilustración conservamos nuestro cuadrado y rectángulos para los detalles como la puerta.



Cromática:

Después de realizar algunos bocetos para formar cada uno de los elementos del paisaje, el siguiente paso fue la aplicación de la cromática para lo cual se utilizaron las fotos de nuestra salida al campo como principal referencia, en ellas podemos observar un color verde y sus diferentes matices.

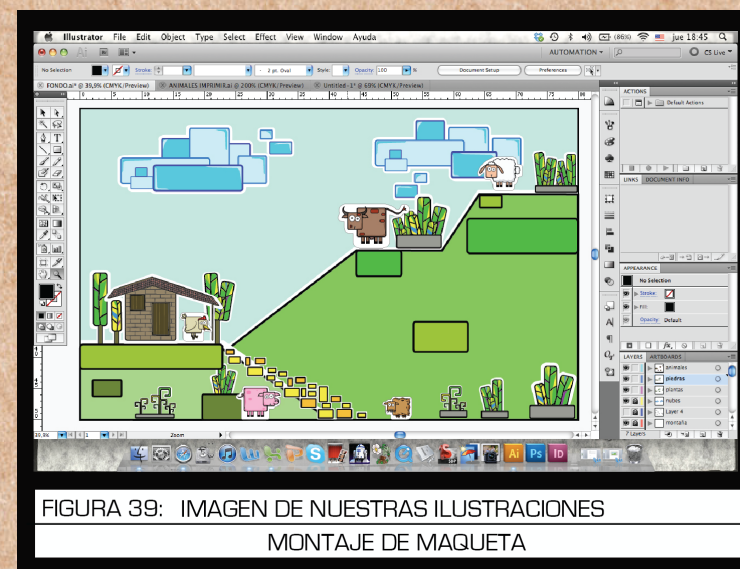
Para las montañas el color escogido es el verde, del cual utilizamos tonos claros y oscuros para crear planos, dando la sensación de profundidad y como complemento para las piedras que conforman el paisaje se aplicó el color gris en las grandes, tomate y amarillo para contrastar con el fondo.

En la vegetación, principalmente en sus hojas el color aplicado fue el verde, amarillo en su mayor parte, violeta y azul en menor cantidad, en los árboles se aplicó el color café en su tronco y para el césped se optó por el verde. Nuestro cielo posee un color celeste para un día soleado, con nubes celestes y azules, para la casa se optó por el café para sus adobes, puertas y ventanas.

Ya con todo listo el siguiente paso fue el montaje para lo cual colocamos un contorno blanco en cada una de nuestras ilustraciones para que no se pierdan en el fondo.

Técnica de ilustración: Para el proyecto se escogió la ilustración digital por medio de software (Adobe Illustrator), por las herramientas que nos proporciona este programa, las que ayudan en las láminas para que los niños y sus papás los recorten y armen con facilidad.

Al realizarlas digitalmente se puede tener un ligero acercamiento al producto final, una cromática extensa, cambios de tamaño, etc. Todo esto es posible partiendo de una buena idea, bocetos, y el uso correcto del programa.



5.3. Story board.

El story board, es una forma de plasmar la idea en un papel de manera comprensiva, mostrando una secuencia, con el fin de previsualizar la animación, en él se plantean las ideas principales de nuestro guión técnico y literario, dejando claros los detalles de las escenas.

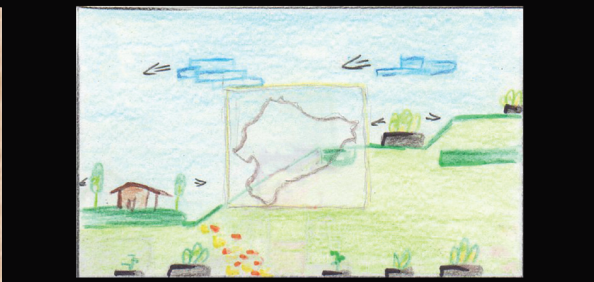
Para la elaboración de nuestro story board, se necesitó previamente la narración, definir cada uno de los planos que utilizaremos para contar la historia, de esta manera se tiene claro el tiempo que durarán las escenas en la animación, consiguiendo comunicar mejor el mensaje deseado a los niños.



Escena 1: Plano general, se mueven las nubes y la vegetación.

Guión: Narrador: Hola pequeñitos, hoy conoceremos a nuestra amiga la Chola Cuencana. Ella vive al sur de nuestro país, para aquellos amiguitos que no saben donde queda el sur de nuestro país, podemos observarlo en le siguiente mapa.

Sonido: Chola Cuencana



Escena 2: Aparece el mapa del Ecuador y resalta la provincia del Azuay.

Guión: Narrador: El sur es la parte inferior, aquí se encuentra la provincia del Azuay, es un lugar mágico, lleno de árboles, flores, ríos, montañas, pajonales, animales, pájaros, lagunas, quebradas. y nuestra Cholita Cuencana tiene su casita en este lugar.

Sonido: Viento y un ligero ruido cuando aparecen el mapa del Ecuador.



Escena 3: Desaparece el mapa.

Guión: Narrador: ¡Ayúdenme a buscar a esta personita tan especial!

Sonido: Viento y el canto de las aves



Escena 4: Plano de detalle desde el lado izquierdo del escenario buscando a la cholita.

Guión: Narrador: ¡Ella debe estar por aquí! ¿Dónde estará? ¿Ven a alguien?.

Sonido: Viento y pisadas.



Escena 5: Plano de detalle aparece la cholita caminando.

Guión: Narrador: ¡Miren! ¡Está ahí! ¡Holaaaaa! ¡Todos digamos holaaa! ¡mas fuerte!

Sonido: Viento, pasos



Escena 6: Plano de detalle la cholita se para, gira y saluda.

Guión: Narrador: ¡Hola! ¿Como te llamas?

Cholita: Mi nombre es Juanita... ¿y que hacen en este lugar?

Narrador: Buscando una Cholita Cuencana.

Sonido: Viento y pasos



Escena 7: Aparecen cada una de las prendas y una flecha, comparando con las de la cholita.

Guión: Narrador: Bien, mis amiguitos, nuestra cholita cuencana se viste muy elegante, ella utiliza un hermoso sombrero de paja toquilla, hecha con sus propias manos, una elegante pollera con colores vivos y bordados que combinan con su blusa blanca, utiliza joyas preciosas en sus orejas, llamadas candongas.

Sonido: Viento y un ligero ruido cuando aparecen cada una de las prendas.



Escena 8: Plano general, Juanita nos señala su casita de adobe.

Guión: Narrador: ¡Amiguitos! ¡Es ella! ¿Pero... que haces sola en este lugar? Cholita: ¡aquí vivo! ¡Mi casita es de adobe y esta allí, en esa montañita! Narrador: ¿que hacías?

Sonido: Viento y un ligero ruido cuando aparecen la flecha señalando las prendas.



Escena 9: Plano de detalle.

Guión: Cholita: no encuentro a mis animalitos, ¿no los vieron? Narrador: No, pero podemos ayudarte a buscarlos, ¿no es así mis amiguitos? Narrador: ¿que animalito buscas?

Cholita: ¡estoy buscando a mi vaquita! ¿La ven?

Sonido: Viento y canto de las aves.



Escena 10: En cada uno de los animales se realiza un plano de detalle de la cholita donde ella gira, antes de mostrar a los animalitos, plano de detalle de la vaca, movimiento del rabo.

Guión: Narrador: Hagamos silencio para escucharla... (muuuuuuu) busquemos por aquí, por acá, Juanita no vi a tu vaquita. Juanita: niños ustedes la ven, esta atrás, sigue atrás de mí.

Sonido: Viento y vaquita.



Escena 11: Plano de detalle de la gallina, movimiento de la cabeza.

Guión: Cholita: ¡Encontré a mi vaquita! Pero, ¡no encuentro a mi gallinita! Por favor ayúdenme a buscarla! Narrador: ¡Niños! ¡Hagamos silencio para escucharla!... [piopio] Juanita: escuche algo por a qui, veamos si es ella, No la veo niños ustedes la ven, Creí escucharla atrás de mí, es ella.

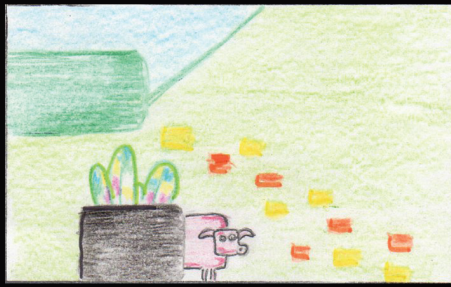
Sonido: Viento, gallinita.



Escena 12: Plano de detalle del cuycito, corriendo de un arbusto a otro.

Guión: Cholita: ¡encontré a mi vaquita y mi Gallinita!, ¡pero falta mi cuycito! ¡me ayudan a buscarlo!
Narrador: ¡claro juanita! Hagamos silencio nuevamente para escuchar al cuycito! [cuy] Juanita: amiguitos ustedes ven a mi cuycito, Esta a mí lado, no lo veo, el sigue a mí lado.

Sonido: Viento, cuycito.



Escena 13: Plano de detalle del chanchito, movimiento de las orejas.

Guión: Cholita: encontré a mi vaquita, mi Gallinita y mi cuycito ¡pero falta mi chanchito! Me ayudan a buscarlo niños. Narrador: ¡Vamos a buscar al chanchito! ¡Hagamos silencio niños! [oioioioio] Juanita: amiguitos ven a mi chanchito - lo encontré esta a mi lado.

Sonido: Viento, chanchito.



Escena 14: Plano de detalle del borreguito, movimiento de él saliendo atrás de la casa

Guión: Cholita: encontré a Mi vaquita, mi Gallinita, mi cuycito y mi chanchito; pero falta mi borreguito Me ayudan a buscarlo amiguitos - no veo a mi borreguito ustedes lo ven. [memememe] Lo pueden escuchar? ¡Miren ahí está!

Sonido: Viento y borreguito.



Escena 15: Plano de detalle de la cholita.

Guión: Cholita: ¡ya los encontré! ¡Muchas Gracias mis bonitos! ¡Ahora puedo estar tranquila ya tengo a todos mis animalitos completos! ¡me voy al mercado niños, gracias!

Sonido: Viento.



Escena 16: Plano de detalle de la cholita saliendo

Guión: Cholita: Adiós, cuidense mucho mis bonitos!!! Vamos

Narrador: ¡Todos digan chao!

Sonido: Viento y pasos.



Escena 17: Plano de general, el borreguito baja a lado de juanita.

Guión: Cholita: Vamos.

Sonido: Viento y la chola cuencana.



Escena 18: Juanita y el borreguito salen de la escena.

Guión:

Sonido: Viento y la chola cuencana.

5.4. Construcción de la maqueta.

Para la elaboración de la maqueta lo primero fue definir las dimensiones que correspondieran al largo y al ancho, tomando en consideración que mientras más grande sean estas medidas, mejor será la calidad de nuestras fotos, quedando definido un tamaño de 90 x 55 cm.

El siguiente paso fue considerar que la maqueta fuera estable y firme, de manera que cuando empecemos con las fotos no cambie la posición de ninguno de los elementos que la conforman, la posición de la maqueta debía ser horizontal para una mejor manipulación de nuestros personajes, por lo cual, la base de nuestra maqueta fue un vidrio de las dimensiones mencionadas.

Lo siguiente fue tapar el vidrio por lo que se colocó una cartulina celeste la cual sería nuestro cielo, en el caso de la montaña grande se procedió a colocar una cartulina verde con espesor, para que no pierda su forma y dé profundidad, se colocaron varillas para fortalecer su estructura, para la pequeña se procedió a imprimirla en couche de 110 gramos, por su cromática, en la cual realizamos el mismo trabajo que la anterior para su firmeza, para el piso se colocó una cartulina verde tapando de esta manera la mesa en la que descansa.

Después de que las ilustraciones fueron creadas digitalmente y para facilitar la creación de nuestras laminas didácticas, el siguiente paso fue la impresión de cada uno de los personajes y su ensamblado tomando en consideración las medidas del escenario, en este caso se recortó por el contorno blanco previamente dejado intencionalmente para que nuestros personajes resalten del fondo, el material elegido para su impresión fue papel couche de 110 gramos, ya que es rígido y, para el tamaño final de nuestros personajes se decidió que no superen los 10 cm de alto.

En el caso de nuestra chola, personaje central de la animación, se procedió a colocarle articulaciones para su manipulación, en sus brazos y cabeza, con la ayuda de legos con una característica especial que nos permitía manipularlos y recrear movimientos.

Para las plantas y personajes como los animales que forman parte de nuestra ambientación de los cuales se mueven algunas de sus partes, se colocaron alfileres como punto de eje para su rotación y una base para que se mantengan firmes en nuestro escenario durante las fotos.

Para la animación de las nubes se colocaron alambres que permitieron su manipulación de un lado a otro del escenario.



FIGURA 40: IMAGEN DE NUESTRA MAQUETA
MONTAJE

5.5. Iluminación.

Previo al inicio de la animación se realizó la respectiva prueba de iluminación, se colocó la maqueta en un cuarto oscuro para que no incida la luz exterior que pueda influenciar sobre el resultado final, con esto podemos controlar el 100% de la iluminación sobre nuestra maqueta, para comenzar se colocó la luz artificial con la ayuda de cuatro focos y una lámpara.

La iluminación constaba de dos focos con luz cálida y dos de luz fría más la lámpara, la distribución inicial de la luz fue, colocar una luz cálida y fría en cada extremo, la lámpara fue colocada sobre la maqueta, para que la luz no incida directamente sobre los personajes, se colocó una tela a una distancia prudente de los focos para que no se quemara, dando como resultado una luz difuminada, pero quedó una iluminación desastrosa que producía sombras y brillos no deseados.

Debido a esto se optó por otra solución, eliminar nuestras luces de los extremos, colocar la tela como una especie de caja, ocultando toda la maqueta, utilizando solo la lámpara sobre la estructura, en la cámara fotográfica también se produjeron cambios como el tiempo de apertura del diafragma, velocidad del disparo y los colores cálidos, de esta manera mejoró toda la iluminación quedando solucionado este problema.



FIGURA 41: PRUEBA DE LA ILUMINACIÓN
PRUEBA UNO PRUEBA FINAL

5.6. Fotos.

Para el proceso de animación se utilizó el stop motion, previamente mencionado como recurso, ya que permite controlar cada uno de los fotogramas.

Otro de los recursos fue una cámara de fotos, en este caso se utilizó una cannon REBEL T1i, la cual nos permite realizar una serie de ajustes para mejorar la calidad de las fotos, un trípode para asentar la cámara evitando que ésta se mueva para evitar que influya en el producto final.

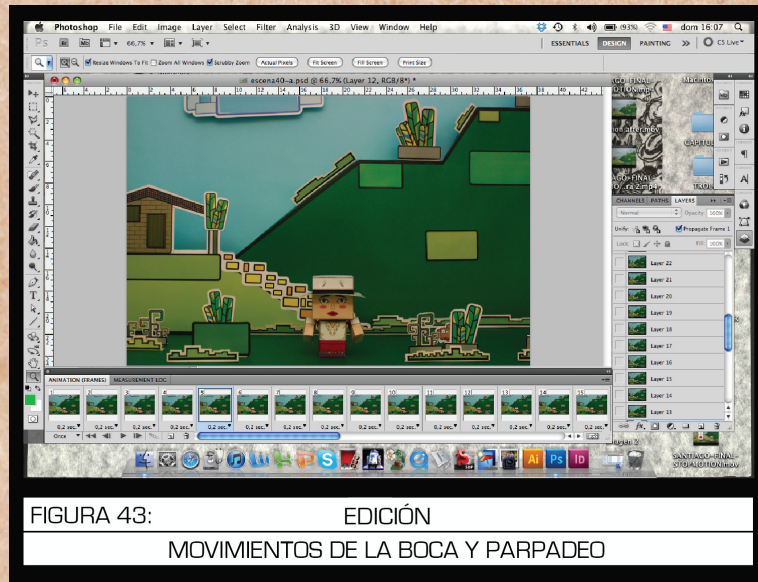
El siguiente paso fue tomar cada una de las fotos a un formato que permita una buena resolución, en éste caso JPG, con un tamaño de 2352 x 1568, se decidió que en la animación se reproducirían 5 a 7 fotogramas o fotos por segundo basándonos en el story board previamente realizado, dentro de la animación se utilizaron aproximadamente unas 3.150 fotos.



FIGURA 42: ANIMACIÓN
SECUENCIA DE 12 FOTOGRAMAS

5.7. Edición.

Para el proceso de edición, se unieron una a una las fotos para formar una secuencia y escenas, en este proceso se utilizó el programa Adobe Photoshop, que permitió realizar retoques en las fotos como el parpadeo, movimientos de la boca de la chola cuencana y de los animales, permitiendo transformarlos en videos, para lo cual se decidió reproducir 5 fotos por segundo con un tamaño de 1058 x 706.



Para los videos, con el story board se realizó la unión de todas las secuencias y del sonido para formar el producto final, para lo cual utilizamos el programa Adobe Premiere Pro, que posee las herramientas necesarias para darle el acabado deseado en el video, por el peso y facilidad de reproducción el video se lo corrigió en el formato MP4.



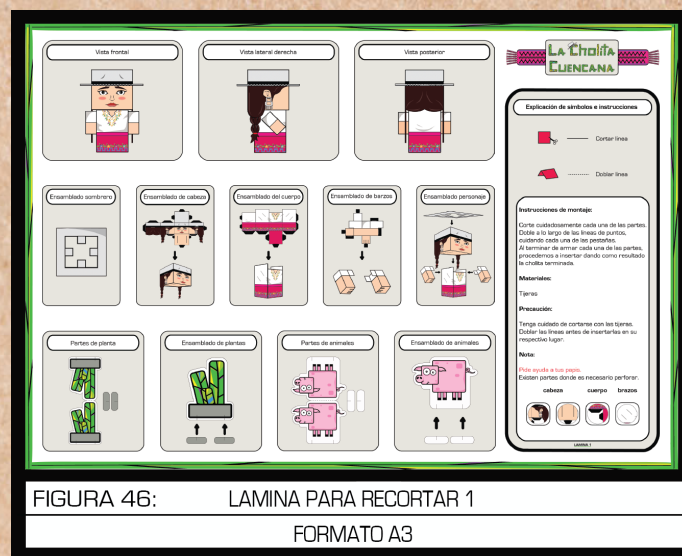
En nuestro proyecto final existen ciertas escenas las cuales llevan animaciones y pequeños efectos como sombras que se realizaron con el programa Adobe After Effects con el cual finalizamos el proyecto de animación.



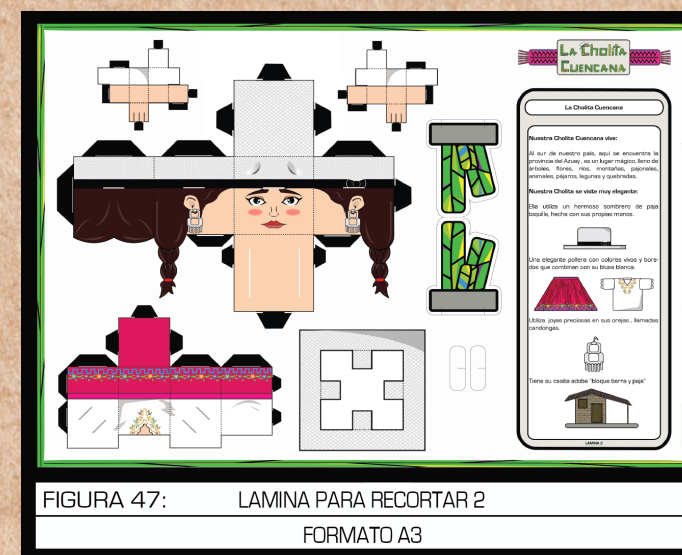
5.8. Láminas para recortar.

Estas láminas tienen que ser impresas en papel couche de 110 gramos formato A3 de esta manera los personajes tendrán un tamaño adecuado para su manipulación, se las dividió en tres partes para una mejor distribución de los elementos que las componen, para que los niños, con la ayuda de sus papás puedan recortar y armar los personajes que forman parte de la animación y divertirse con ellos.

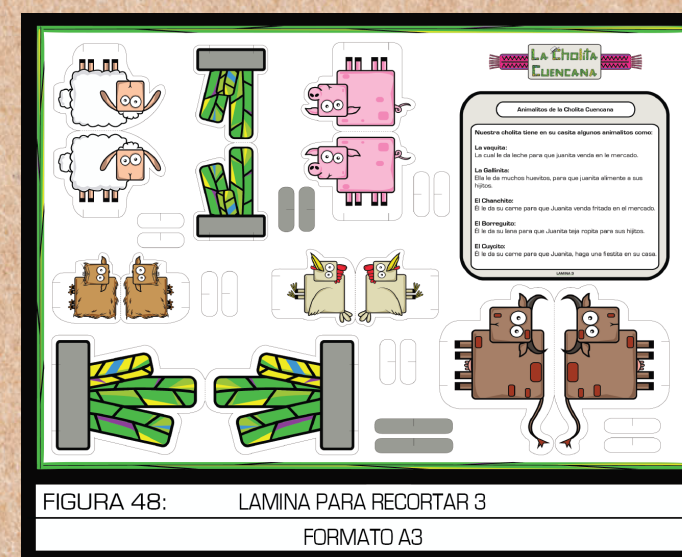
En la primera lámina se encuentra toda la información necesaria, como íconos que nos indican cual es la línea para cortar y para doblar, cómo tienen que quedar cada una de nuestras piezas armadas y el ensamblado del personaje al igual que sus animales. La imagen de la chola para que observen como queda después de su armado, para que los niños y sus padres puedan armar los personajes paso a paso, para que no los dañen.



En la segunda lámina se encuentra distribuida la chola cuencana para ser recortada y armada, posee un pequeño recuadro donde se encuentra la información más relevante de ella como en dónde vive, las características de su vestimenta y cómo es su casa.



En la tercera lámina se encuentran distribuidos los animales para recortarlos y armarlos. Igual que la segunda lámina posee un pequeño recuadro donde se encuentra la información de cada uno de estos animales y el beneficio que trae para la Chola Cuencana.





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

PROYECTO





CONCLUSIONES

La presente tesina es un recurso didáctico para la educación básica, el mismo que ayuda a la enseñanza - aprendizaje sobre la cultura de la etnia chola cuencana.

Este proyecto se lo puede extender a las diferentes etnias que posee nuestro país como por ejemplo en la costa los montubios, en la sierra los Saraguros, y en la región Amazónica los jíbaros.

Por otro lado, es de gran importancia asumir el papel del estudiante e imaginar sus necesidades, sus gustos y preferencias para poder cubrir algunas de ellas, pues lo más importante de cualquier material didáctico es que se acerque lo más posible a la realidad de los niños para que sientan una identificación directa y les sea de utilidad en su vida estudiantil.

RECOMENDACIONES

Para realizar proyectos para niños debemos considerar la cromática, formas, texturas y características de nuestros personajes. Para que nuestro trabajo no sea rechazado por ellos, sino todo lo contrario bien recibido, logrando comunicar mejor el mensaje deseado.

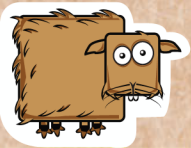
Para este proyecto, la animación con la técnica de stop motion utilizada, requiere de muchísima paciencia, además es esencial realizar la maqueta a una altura adecuada, donde no se tenga que agachar demasiado ya que todo el proceso de fotografiado llevará horas y durante todo este tiempo se tendrán molestias en la espalda si no lo consideramos.

Los personajes del proyecto tienen que poseer un tamaño adecuado para su manipulación, a partir del personaje central consideramos la escala de nuestros personajes secundarios y la maqueta que formará su entorno.

La iluminación de la maqueta, en este tipo de proyectos marca la calidad de las imágenes y por ende la del producto final, por lo que debemos tener un buen control de su intensidad utilizando los medios necesarios para corregir los errores hasta obtener la adecuada.



VALIDACIÓN DEL VIDEO



CETIFICADO Y FOTOS DE NIÑOS
OBSERVANDO EL VIDEO.



INDICACIÓN

Encontramos un certificado donde se valida el video y las diferentes partes que la conforman como: guión, personajes, cromática, etc.

Se adjuntan fotos donde se observa a niños participando del mismo.

Para la obtención, visitamos el centro de desarrollo inicial **PIRUETAS** dirigida por la Lcda. Ximena Bravo directora pedagógica.

Donde nos recibió, con la ayuda de sus niños, quienes observaron el video, identificando los personajes de la animación e interactuando con el mismo, dándonos su visto bueno al proyecto.

El centro se localiza en las calles Francisco Moscoso y Roberto Vintimilla esquina.

Centro de Desarrollo Inicial
Estimulación Temprana y Educación Inicial



El Centro de Desarrollo Inicial Piruetas, en nombre de la Lda. Ximena Bravo
DIRECTORA PEDAGOGICA

CERTIFICA

Que, el Sr. Gabriel Santiago López Navas con CI 0104968490, nos ha hecho participe de su excelente video interactivo con el cual los niños de 3-4 años pudieron aprender discriminando visual como auditivamente el ambiente de nuestra querida CHOLA CUENCANA, lo cual fue muy placentero para mis niños y niñas, por esta razón doy fe de que este video es apto para la interaccion educativa con los infantes siendo su dialogo adecuado para el aprendizaje de los mismos al igual que sus personajes son claros.

Se expide la presente a solicitud del interesado, para los fines que crea conveniente.

ATENTAMENTE


Centro de Desarrollo Inicial
Estimulación Temprana y Educación Inicial
XIMENA BRAVO
DIRECTORA

Dic: Francisco Moscoso y Rigoberto Vintimilla Esquina (Sector Fiscalía)

Cel.: 0992298200
Telf.: 4044101

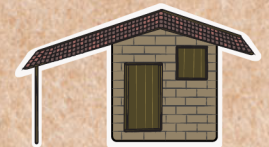


CERTIFICADO Y FOTOS DE LOS NIÑOS OBSERVANDO EL VIDEO
APROBACIÓN DEL VIDEO: PERSONAJES Y GUÍON



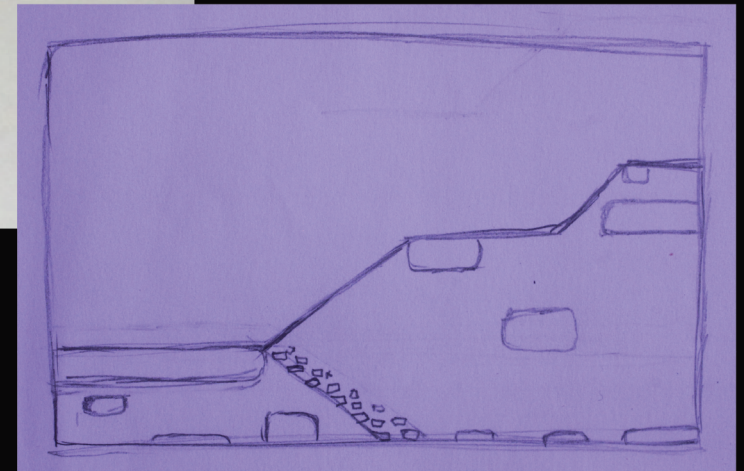
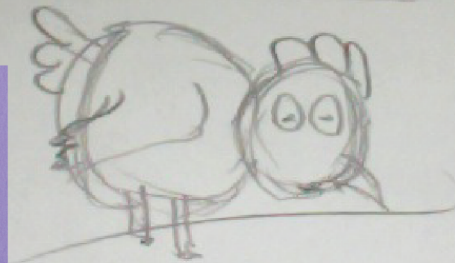
ANEXOS

SALIDA AL CAMPO, BOCETOS,
MAQUETA, ILUMINACIÓN.



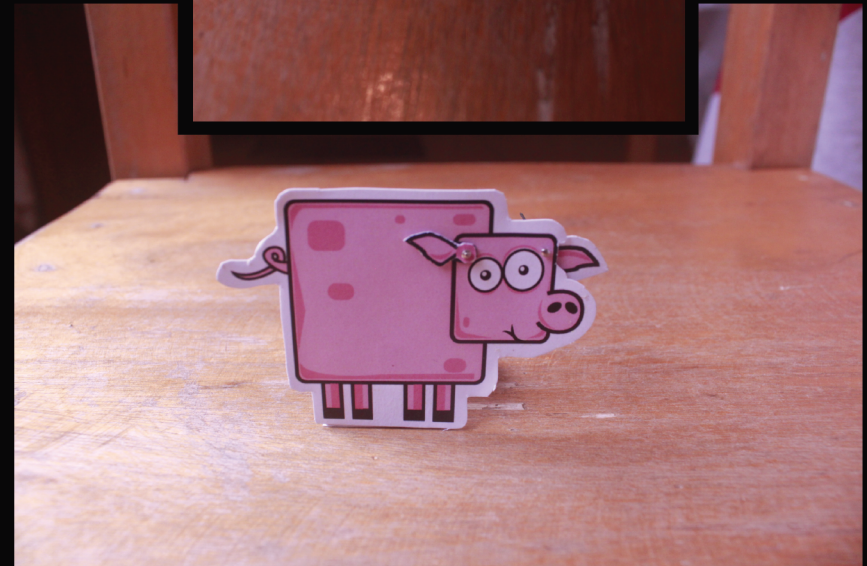
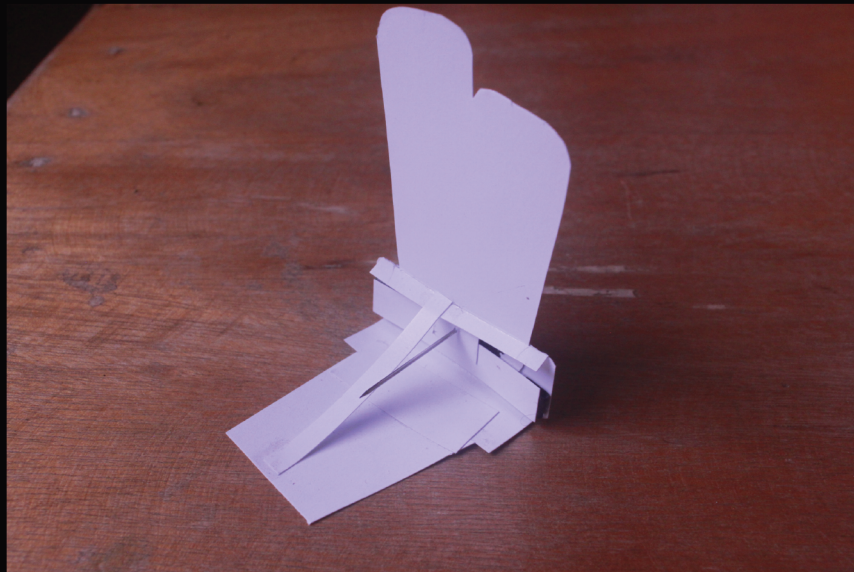
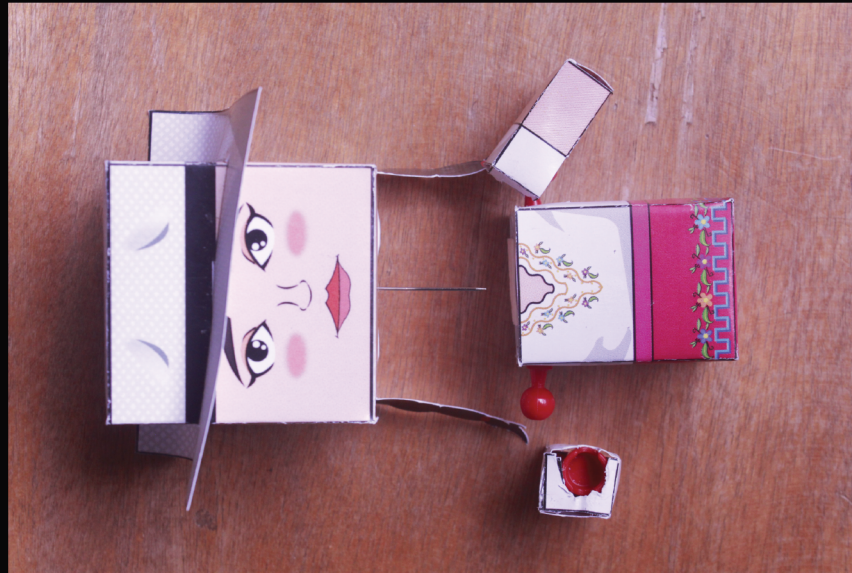


FOTOS
SALIDA AL CAMPO

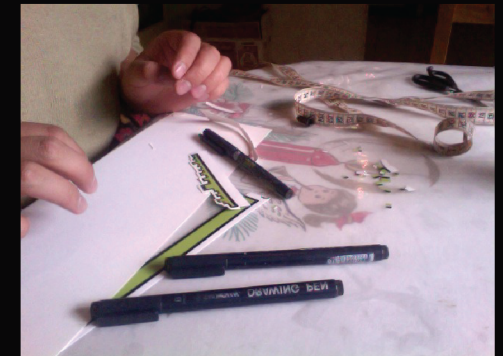
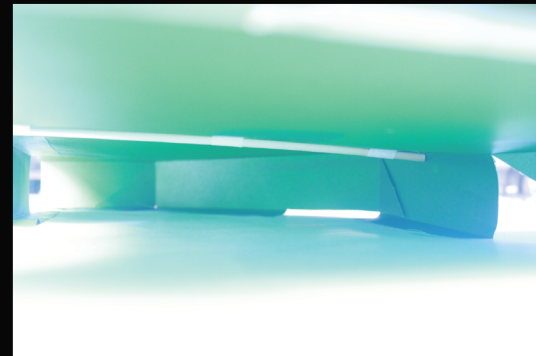


BOCETOS

ILUSTRACIONES



ANIMACIÓN
ARTICULACIONES



ARMADO
MAQUETA



ILUMINACIÓN

MAQUETA



BIBLIOGRAFÍA

PROYECTO



BIBLIOGRAFÍA

Fuentes electrónicas

CHRISTOPHER B. [2013]. cubeecraft [en línea] Disponible en: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=es&prev=/search%3Fq%3Dcubeecraft%26biw%3D1280%26bih%3D675&rurl=translate.google.com.ec&sl=en&u=http://www.cubeecraft.com/blog/faq/&usg=ALkJrhilyhgqNttA_SlskeWA1YBMo_JfoQ: a las 20:40 horas del día 16/Marzo/2014.

Grulla hecha con la técnica de origami “Origami-crane.jpg” WIKIMEDIA COMMONS [2013] no se utilizan tijeras ni pegamento o grapas pág. 1 Disponible en: <http://toolserver.org/~dschwen/iip/wip.php?f=Origami-crane.jpg>

Plantilla de cubeecraft “conectando al mundo de la comunicación educativa” EL DESASTRE DE MARÍA [2012] pág. 1. Disponible en: <http://eldesastredemaria.blogspot.com/2012/07/cubeecraft-6-cajas-casas-vehiculos-y.html>.

Personaje de la serie futurama “bender” armado Gebastel mit Cubeecraft [2011] pág. 3 Disponible en: <http://www.thegrid.ch/blog/>
Cubeecraft impreso, se puede observar el grado de dificultad en la parte superior IMAGUI [2011] Disponible en: <http://www.imagui.com/a/cubeecraft-TjeaxjAA>.

Cubeecraft “hellboy armado” COMEDUC [2012] pág. 6. Disponible en: <http://www.deviantart.com/morelikethis/263165510/artisan>.
Afiche realizado para el cuerpo de bomberos de la ciudad de New York “cubeecraft Template” [2012] pág. 1 Disponible en: <http://bomberosdemexico.net/#/home/>.

Afiche utilizado en la exposición “Urban Paper Toy Show 2013” Alemania [2013] Disponible en: <http://www.nicepapertoys.com/profiles/blogs/urban-paper-2013>

Imagen en la que se muestra la publicidad [2011] pág.5. Disponible en: <https://www.foldable.me/>

Imagen en la que se muestra un superhéroe “IRON MAN”[2012] pág. 4 Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=yNYRkaZxcMM&feature=player_embedded#t=20.

Imagen de los cubeecraft realizados por los niños de la escuela [2013] pág. 7 Disponible en: http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=es&prev=/search%3Fq%3Dcubeecraft%26biw%3D1280%26bih%3D627&rurl=translate.google.com&sl=en&u=http://www.cubeecraft.com/blog/wow-cubeecraft-from-draytonville-and-corinth-elementary-schools/&usg=ALkJrhhlGsW7CfEH2BZfEmwJiul1VRlqbw#more-4886.

La animación “conectando al mundo de la comunicación educativa” COMEDUC [2008] pág. 1 Disponible en: <http://comeduc-upana.blogspot.com/2008/09/la-animacin.html>

Blanca Nieves y los siete enanitos, Modern Mechanix [2007] pág. 1. Disponible en: <http://www.eje-zeta.com/2007/04/13/como-se-hizo-blanca-nieves-y-los-7-enanitos/>

Figura animación, Niabot. [2009] pág. 1. Disponible en: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/11/Figure-Animation2.gif>

Las aventuras secretas de Tom Thumb. Escena de la película “Las aventuras secretas de Tom Thumb”. Rodazi [2008] video 23. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=N3YKBOKfmbU&feature=player_embedded

ROTOSCOPIA. “realización de retoscopi” Sara Nájera Zamora. [2012] pág. 2. Disponible en: <http://sarsblug.blogspot.com/2012/09/roto-scopia.html>

CADA MAÑANA Proyecto de animacion en recorte ElaiAveinheart. [2011]



Video. 4. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=qPrVOrwJhvc>

Mis dibujos favoritos "El caballo en movimiento." Copyright (2011) pág. 1. Disponible en: <http://www.misdibujosfavoritos.com/Dibujos/Imprimir/Animales/Caballo/464323>

Gumby y su familia Studio "Timeline Cronología". More Davey (1980) pág. 1. Disponible en: <http://www.premavision.com/studio/1990.htm>
"Esqueleto de metal" del personaje Selkirk. Esta estructura mide 22 cm. todos los demás personajes, las maquetas y los objetos están hechos a su escala.n (2011) pág. 1. Disponible en: <http://especiales.elpais.com.uy/selkirk/>

Tejiendo un sombrero de paja toquilla "Chola cuencana" (2013) pág. 1. Disponible en: http://www.homeroortega.com/pe_tejido.php
Detalle de los bordados de la pollera "pollera." Copyright (2011) pág. 1. Disponible en: http://nikkinacevilla.blogspot.com/2013/05/vestimenta_13.html. Jpg

Blusa de la chola cuencana "Blusa y sus detalles"" (2014) pág. 1. Disponible en: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=631599136859039&set=pb.158761817476109.2207520000.1378940011.&type=3&theater>

Macana con diseños textiles y el escudo del Ecuador "Bordados" (2012) pág. 1. Disponible en: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/vestirse-de-chola-cuencana-un-gusto-que-bordea-los-1-000-414570.html>. jpg

El sombrero de paja toquilla "El sombrero" (2011) pág. 8. Disponible en: http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101433185/1/home/goRegional/Cotopaxi#.UjECdhw_JVA
Candongas de plata "Las candongas" (2011) pág. 1. Disponible en: <http://www.zhirogallo.com/productos.php?linea=3>

DICCIONARIO ABC. (2014). Definición [en línea] Disponible en: <http://www.definicionabc.com/social/educacion-basica.php#ixzz33JqG2GoA>.

Última visita a las 10:40 horas del día 29/Marzo/2014.

Libros:

José Mora, Fredy. Rivera, José. Almeida, José. Sánchez. "Etnias en el Ecuador situación y análisis". Edición Quito, Ecuador, Julio de 1984.



